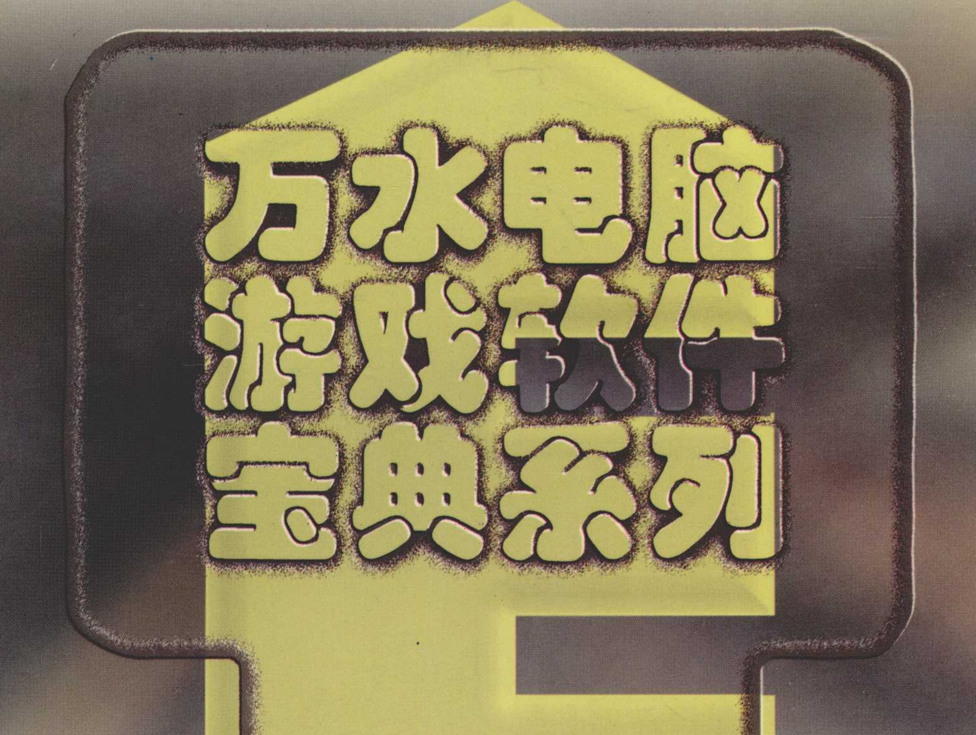
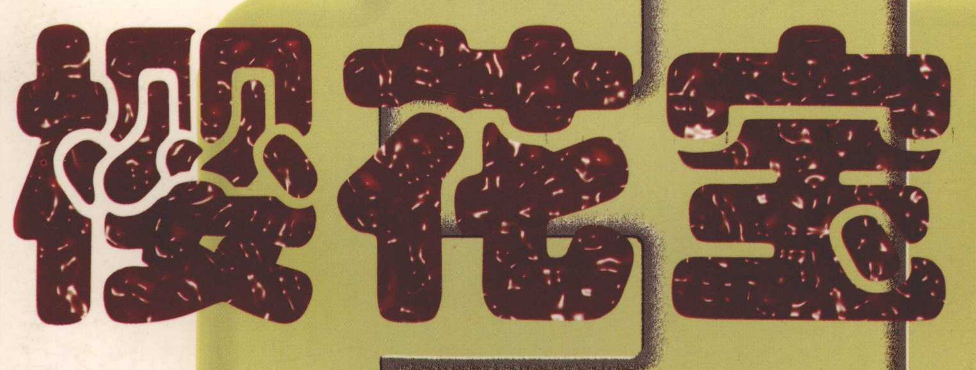
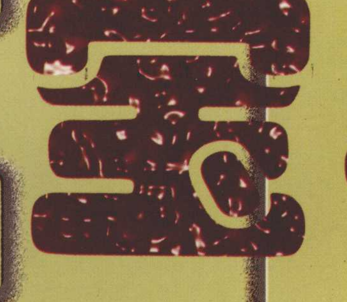
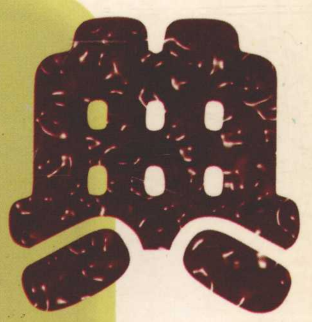


电脑游戏

樱花宝典

高 晶 编著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水电脑游戏软件宝典系列

电脑游戏樱花宝典

高 晶 编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

目　　录

第一章　电脑游戏的全攻略

第二章　电脑游戏秘技大全

第一章

电脑游戏的全攻略

百慕大历险记

Bermuda

一、游戏简介

由世纪公司出品的动作+冒险类游戏。游戏容量176MB。全部图形均以VR方式表现，造型的质感和动感都达到以假乱真的地步。游戏中有许多复杂而有趣的谜题，值得一试。

二、游戏操作

↑、↓、→、←：方向控制；

Tab：调出物品选单；

Ctrl：显示生命和武器状况；

Spacebar：装备、使用武器；

Shift：收起武器；

Enter：使用物品；

Shift+←：加速向左跑；

Shift+→：加速向右跑；

持枪蹲下后继续按↓为上子弹。

三、游戏攻略

在一次百慕大上空的激烈空战中，飞行员杰克·汤普森(Jack Tompson)的座机被敌机击中，只好跳伞逃生。降落伞缓缓下落，落入百慕大原始森林中。降落伞挂在了树上，杰克只好拔出匕首割断伞绳，跳到地上。树下的一个土著人向杰克发起攻击，被他用三拳两脚结束了性命，跳上祭台，再用匕首割断绑着漂亮姑娘的绳子，把她救了下来。

被救下的姑娘饱含敌意，一点儿也不领情，还说杰克的举动坏了她的事，会导致他们的

国王死去。原来这个姑娘是国王唯一的女儿，名为娜塔莉亚(Natalia)，现在国王身患重病，只有把她作为祭品，奉献给上帝，才能挽救父王的性命。杰克决心把这件事搞个水落石出，由此开始了丛林历险。

杰克在散落于地上的箱子里找到一把来福枪。向前走了几步，在树洞中发现了伸出的黄色触须，看来不能贸然前进。向前张望，有只恐龙摇头摆尾，杰克向前走了两步，把那只恐龙引了过来，走过来的恐龙被树洞里的黄须卷住，恐龙全力挣扎。杰克开枪打死了恐龙，继续前进。

来到一个水塘前，岸上趴着的鳄鱼挡住了去路。这时，空中有几只鸟飞了过来，开枪把鸟打下来，鳄鱼叼着掉下来的小鸟下了水塘。继续前进。

前面出现一个秘道口。向上看，木板上有块闪闪发光的水晶石，把它拾起来，放到秘道口，进入秘道。这一层的石板路有许多地方是断开的，需要身手敏捷才能跳过去。下到二层，前面石板上挂了一只绿色的潮虫，等到它把身子展开时，开枪把它打下来，抓紧时间跳到对面，再迅速通过。继续向前。有块石板挡住了去路，回到刚才的石板断开处向下，抓住石板的边缘，身子向下悠，赶紧抓住下层石板的边缘。下去后找到秘道出口，从放水晶石的秘道口回到地面。

来到一个鳄鱼潭前，根据娜塔莉亚的建议，两人拽住藤条吊起木头打死鳄鱼，顺利地通过水潭。这时一只恐龙挡住去路。杰克先跳上一块木板，割断身前的藤条，悠到对面的木板上，迅速转身，连发三枪，将它打倒在地。娜塔莉亚也跟了上来。

眼前又出现一个秘道口，下去后向右走，可下到水下。杰克向下潜，躲开向外伸展的水生植物。顺着水势，游到岸上，跳上两级石板，踩到一块绿色的能量板上，将血补满。沿原路游回去。

出了地宫，看见远处有只绿色的霸王龙，将它引过来，不要开枪，让它回去。远处有只更凶猛的剑齿龙与它打了起来。跟着霸王龙向前走，看到剑齿龙把霸王龙挑死后，马上开枪，否则打不死剑齿龙。连发五枪，将剑齿龙打死。

继续向前，眼前有条小河挡住去路，河中有条鳄鱼张开大口，河太宽也跳不过去。问问娜塔莉亚，知道要喂鳄鱼一点吃的。上好子弹，转回丛林，到那两只恐龙的残骸处，将一只小恐龙打死，将小恐龙放入背囊中，回到河边。将小恐龙的尸体挂在藤条上，对娜塔莉亚交待一下，用匕首割断藤条，鳄鱼跳起来要咬小恐龙，杰克一枪打死跳起的鳄鱼。娜塔莉亚趁机拽着这条藤条悠到对岸。杰克也跟了过去。

迎面跑来3只鸵鸟，向它们开枪，但没有打着。它们身后闪出一只霸王龙，杰克跳上木板，发现霸王龙并没有对杰克发起攻击，而是继续追赶鸵鸟去了。端着枪跟随其后，见两只食草类恐龙在那里悠闲吃草。霸王龙上前将它们吓走了。

路上出现第三个秘道，对娜塔莉亚说了几句，继续向前，毒蜘蛛又拦住了去路。在走到下一层石板时，迅速举枪将其打死。再跳上几阶石板，奋力一跃，跳到右下方的石板处。只见有一个绿色的能量球在左下方。前方的石板有些风化，经过的时候动作要迅速一些。跳过去来到能量球处，用它补血。身后那块石板掉入下面的熔岩中，浮在岩浆表面，正好借此跳回原来的石板上。路上干掉一只蚂蚁，出了地宫。但此时娜塔莉亚不知上哪去了。

现在正处于一个小山坡上，坡下有一前一后两只恐龙，趁那只黄色的剑齿龙走到山坡下仰脖长鸣时跳到剑齿龙的身后，将它击毙。然后再击毙另一只恐龙。把枪收好，跑步前进，来到一道山涧前，山涧上架着一座朽桥。先把空中盘旋着3只鸟击落，然后抓着桥拦绳一步步地溜到对面。这时娜塔莉亚在这里等候多时，迎面来了两只小恐龙，将其击毙后继续出发。来到第四个秘道。下去后得到一个铁锚。地宫中又有风化的石板。跳时要恰到好处，否则会被反弹到岩浆中。

出了地宫，娜塔莉亚又不知到哪里去了。路上轻松地打死了四只小恐龙，来到山谷口，向前走不通了，只有下到谷底，小心地溜下山，快步绕过卷人的触角。鸟巢上有只巨鸟。向它开一枪，看它飞了起来，下面还抓着娜塔莉亚。下到鸟巢上，把巨鸟引回来，几枪打死后，巨鸟一头栽下山谷，纳塔莉亚也随着掉了下去，生死未卜，下面的野藤挡住了视线。杰克攀着野藤来到高处，割断藤条。这时，娜塔莉亚走了出来。

河面上有只木筏，用藤条系住铁锚，把木筏钩了过来。他们上去驶向对岸。过了河，岸边有个大火堆，一只老猴正在烤火。娜塔莉亚顺手点燃一个火把。与老猴聊聊。老猴不愿理杰克。娜塔莉亚认出它是智者陶龙(Tauron)，请它帮忙。陶龙说出了事情的原委。这里原是一个叫伊嘉玛(Ijagmar)的世界，与杰克的世界独立，毫无关系。后来国王的亲信德夸(Telquad)突然给国王施了魔法，并派了大批爪牙在伊嘉玛横行，想成为这个世界的统治者。只有打败德夸，救出国王，才能让国王帮着回到原来的世界。最后，陶龙用一个魔球换走了杰克的魔水晶。

拿了魔球，和娜塔莉亚继续前行，走进一个山洞。山洞的墙壁是红颜色的。忽然娜塔莉亚停止不前了，杰克只好硬着头皮往前，将前面的怪物用枪击倒。墙上有个面具，往上跳，面具的嘴就张开了。将火把放进嘴中，整个山洞的灯就亮了。从打死两个怪物的地方往上走，有许多蝙蝠，不过还好打，一枪一个。走到尽头有个能量补给站。从另一个方向走，走不多远就可看见前面的路中间有两块颜色发白的石板。石板下面好像有尖尖的石笋，显然是个翻板。将魔球放在路旁怪兽雕像的嘴中，翻板就不起作用了。又向前走几步，娜塔莉亚停住不走了。杰克上前用枪击倒4只怪兽。又来到一个翻板前，这次虽然杰克能过去，但娜塔莉亚就过不去了。到山洞的尽头拿到魔球，才带着娜塔莉亚过了翻板。此处往左有个能量补给站。到了洞口还要有个魔球来打开封闭洞口的石板。杰克只好快步返回去拿那个魔球。要快步回去，否则娜塔莉亚也要跟回去。

出了这个山洞，一只恐龙挡住去路。开枪打断羚羊雕像的犄角，将它吓跑。再击毙另一只恐龙。也可用抓住树枝往下拉，让恐龙吃树叶就可以过去了。这时一只猴子骑着恐龙举着长矛过来了，用枪将它打死。还没来得及装子弹，又过来一只，还会投掷标枪，杰克蹲在地上滚将过去，滚到它的背后，用枪把它击毙。

向前来到一座小镇。城门旁有几只猴子，用石头向杰克他们掷来。杰克站在不同的位置，用特定的射击角度，一一将它们打死。前方有个地道口，下去后往左走，是个能量补给站。往下走有许多绿屏风，撞到上面会掉血的。绿屏风的两边各有一个绿方块，只要方块中有人站着，绿屏风就会消失。杰克先站在其中一个绿方格中，等娜塔莉亚过来站在这里，杰克就到屏风那边的方块中站着，娜塔莉亚就可以过来了。经过几个绿屏风后，突然跑出一只

猴子，眼看着它把娜塔莉亚抓跑了，杰克只能往地道深处追去。

前面有只猴子坐在地上，利用滚+蹲姿射击的招数将其击毙。到右边去扳3个开关。上层的开关控制两道门的开和关，中层的控制右边整个动力系统的开和关，下层的控制前面必经之路的几个绿屏风的开和关。具体扳动次序为中、上、中、下、中。往下走，地道的底层有只笼子关着3只食蚁兽，站在第二层上打开笼门，把食蚁兽放出来，稍等一会儿，其中的两只食蚁兽就会与右边的一只箭猴拼个同归于尽。仅剩一只食蚁兽就容易对付了。继续往前，上一层只有一只猴子，向它开枪，等它扑过来，转身回到下层，猴子留在上一层的边缘处大叫，从下层斜着枪口容易将它击毙。

向上走，必须关掉一个闸门才能继续向右，但闸门的开关却在闸门下面，关上开关就无法回来了。向左走，见到第二套动力系统的开关，将它关上。此时再去扳动闸门，使闸门处于“关”的状态，但没有动力系统供电，闸门仍然是开的，现在去开动动力系统，闸门就能落下。继续向上走，杀死几只猴子。从一个很矮的地方滚进去才能找到一个闸门的开关，关上闸门。打开一个铁门，又有几个绿屏风挡路，现在只好回去关第二套动力系统。再经过几次跳跃腾挪，终于走出这个庞大的地下迷宫。

山坡上有座房子，内有几个已被关掉的绿屏风。在没有关上动力系统之前，先不要进入这座房子。向前来到一座形状怪异的浮桥前。走在浮桥上，左摇右晃。用助跑加跳，桥应声而断，杰克也趁势落入迷宫的下层，马不停蹄，又向左翻下两个高台，脚刚落地。一个猿人迎面扑来，娜塔莉亚就在它身后的笼子里。干掉守卫后，救出娜塔莉亚，她让去找钥匙。杰克转身上了高台，在右边的一个地穴中，干掉守卫猿人后，得到钥匙。救出娜塔莉亚后，又一起向前走。

沿途又对付了不少猿人和机关，直到去路被一张蜘蛛网阻住，子弹和小刀对它都没有用。爬到迷宫上层，下到另一处地穴，在这里又遇见陶龙，他用法力把杰克传送到另一处迷宫，去解救他被囚禁的儿孙。完成任务后，又被送回陶龙这里。他交待几句后，便化成一道祥光不见了。顺着他的指引，来到祭坛边，见到传说中的神剑。用这把神剑就可清除刚才那张蛛网。继续向地层深处前进，娜塔莉亚又止住脚步，前面地上立着几个大蛋。开枪击破一个，里面越出一只蜘蛛般的怪物，将其消灭。然后逐个消灭大蛋。最后在离洞不远处，见到一只巨兽横卧路中，伏下身，准备朝杰克扑来。向它射击20发子弹才把它干掉。

出了洞口，将迎面而来的几只大蝎子干掉。向前走出不远，来到一个深潭边。对面的石壁又高又直，无法攀援，娜塔莉亚又不会游泳。水边有块大浮萍。杰克潜下水去，发现浮萍被几个圆鼓鼓的东西托着，用绳子与潭底相连。浮出水面，让娜塔莉亚站在浮萍上，然后潜入水中，把绳子割断，浮萍浮起来把娜塔莉亚送到对岸。杰克从水中游到对岸。这里地形非常复杂。又有一汪深水挡住去路。虽然有浮萍，但娜塔莉亚上不去。杰克用石头压住浮萍，等杰克割了绳子再上来，再把石头抛开。这样使娜塔莉亚过了这汪深水，飞上高崖。

继续向前走，来到一座供着神鹰雕像的平台前，娜塔莉亚说这是远距离传物器，可由此去到想去的地方。说完她借着它传送走了。杰克只能从下面的深水潭中潜过去。这两段水路都很长，可能要试好几次，摸清路线后才敢憋足一口气潜过去。在第二片水域中有块比以往更大的浮萍，杰克登上浮萍，娜塔莉亚正站在对面等着杰克。

对面是一座望不到顶的峭壁。杰克想找块石头都找不着。翻过一堵石墙，脚还未落地，旁边的石洞里就跑出一头恐龙向他冲来，吓得他赶紧又翻回来。那恐龙扫过来的尾巴重重抽在墙上，两块大石落了下来。用这两块石头放在浮萍上，然后用前法，将两人一气弹到天上。

旁边盘旋的翼手龙不时俯冲下来，只好伏低身子，躲过翼龙的攻击。渐渐从云雾里露出一座山峰来。上面越出两只手持板斧的飞猴朝这边扑过来。杰克紧身护住娜塔莉亚，举枪射击。但子弹对它们没有伤害。拔出神剑，将这两只飞猴砍落。这时已来到一座擎天高台上。一名受伤的武士斜倚在一根石柱旁，已然气息奄奄。杰克上前询问，得知他是卫队长，是国王的朋友。被人追杀至此。他发现德夸是蛇人，名义上是国王的参谋，实际上想霸占王位，现在已经控制了卫队。他给了杰克一把可打开城堡大门的钥匙，让杰克去救危在旦夕的国王。说完就断气了。

重上浮萍，一直向下飞就可以着陆。然后进入城堡的地下入口。由于时间紧迫，他们一路飞奔，但去路很快就被一只大果子挡住。大果子立在平台的边上，下面是滚滚的岩浆，中间有座活动桥。杰克先绕到对面将活动桥关上，然后回来把果子推下去，最后把桥打开，便可以带着娜塔莉亚过去了。没走出两步，一个更大的熔岩坑出现在眼前，坑上也架着两只果子，举枪打碎其中一个，里面流出粘稠的绿液，被绿液滴过的岩浆化作平地。因此再将另一只果子也击碎，把剩下的岩浆都变成干土，使娜塔莉亚平安地来到身边。

很快通过以后的迷宫，来到国王的宫殿。王座上的老国王双目紧闭，一动不动。娜塔莉亚惊叫着要冲上前去，这时眼前绿光一闪，一个黑衣人从天而降，这就是德夸。杰克拔出神剑与他打了起来，一直从宫殿打到外面的城墙上。德夸的肉身被打坏后，就变成蛇人。最后终于不敌杰克，被一剑切下了头颅。

老国王从黑色的睡眠中苏醒过来，娜塔莉亚把经过告诉了他，老国王希望杰克能留下来，娶娜塔莉亚为妻，有朝一日继承王位。杰克关心的是如何返回自己的世界。看着娜塔莉亚的眼睛，忽然杰克不知何去何从。

比萨大亨

一、游戏简介

这是一套策略类游戏。通过在欧洲 10 个城市里经营比萨店，成为事业有成的比萨大亨。游戏很大程度上反映出在资本主义社会里尔虞我诈的竞争环境。

二、游戏攻略

选择创业的角色

游戏开始有几种人让玩家选择采用。先选择角色时要注意并不是钱多的就容易一些，由于在游戏中赚钱是比较容易的，因此选择人物时更要考虑人物的其他属性。选择人物时主要注意他的年龄(Age)、健康状况(Health)、活力(Energy)和敏捷度(Dexterity)。年龄越大，活力恢复得越慢，健康状况也会逐渐恶化。健康指数决定事业的成功与否，如果指数太

低,会经常生病,甚至会早早去世,更谈不上什么事业。活力决定一天所能工作的时间,而时间这个指标正好是赚钱多少的一个基础。敏捷度这个属性决定办事(通常是替黑道办事)的成功率。敏捷度越高,让警察抓到的可能性就越小。从以上的情况看,选择角色要注意选择没有多少钱的年轻小伙子。但是无论选择的是谁,随着时间的改变,所有的属性都会变化,变化的幅度根据玩家在游戏过程中的表现而定。

筹募资金

在游戏中黑社会占有十分重要的角色,与黑社会的关系拉扯好了,许多事情办起来就轻松一些。在游戏之初,主角名不见经传,根本无力租购任何一家店铺,与黑社会挂钩是最快的生财之道。这时可打个电话给他们,电话号码通常在其他(other)的最后一栏。跟他们说你想要找份工作做,他们就会指派你一些事情,事后也会有些酬劳,当然,干这种事要冒着被警察抓着的危险,因此敏捷度越高,就越不容易让人抓着。为黑社会干的事,一开始比较简单,大多为送货,必须依据提供的线索,在特定的时间与地点接收货物,然后依约定的时间地点送到目的地。这些时间地点最好能记录在纸上,否则忘记了可了不得。随着在黑社会的地位提升,接着会有一些袭击、洗钱、军火交易以及投资等类的工作要做。

租用店面

挣到有3万元左右,就可以开始租用一间比萨店。如果一开始选择的人已有这个数额的钱,也可直接去租用店面。开始的时候钱比较少,最好从柏林(Berlin)起家,这里的房价比较低,而且也容易经营。店面的位置颇有学问,要选择一个租金便宜,地点好,最好当地民众的平均所得在中上水平的地方,一来有足够的消费能力来购买比萨饼,二来这样的地方往往犯罪率较低,减少一些店面被人砸掉的情况。选择店面要看当地可能消费人口的数量,也就是各种阶层的人数。如果人数太少,这样的店面可能没有发展前途,甚至连本都赚不回来,这样的话最好放弃。当然人口多了,发展的潜力就大了。

租下第一家店面后,要开始布置。布置的风格要根据这个地段的消费者的分布情况而定。例如这个地区的上班族人数较多,就要尽可能把店面布置得高雅一些,可买台电视放着,并把电视频道转成CNN新闻,接着再买个点唱机,播放些柔和的音乐,店里摆放些花草。这样,可能吸引更多的上班族到店里光顾。店里的电话、电视等设备的配置要根据经济情况来定,如果钱不够,可稍缓一缓再买。座位的安排是很讲究的,尽可能把租下来的空间都用到,以发挥最大的经济效益。地毯和地砖的档次要高一些,顾客的数量才会增多。厨房里的设备也是要考虑的因素,如果资金够的话,可买四星级的那种电炉来烘烤比萨,这种炉子烘烤的比萨质量不是太好,但烘烤的数量多,不必经常增添新炉子。

制作菜单

店面布置好后,可按照食谱上的菜单制作比萨。做比萨时要尽可能按照菜单上的各种材料的克数进行制作,才能得到较高的分数。如果尽量照着食谱上的图案作,也能得到接近满分的比萨。至少要做三个以上才能开店。要尽快完成制作菜单这个项目,因为这个过程也是要付房租的。

购买材料

菜单做好后,到超市购买一些必要的原料。一开始不要买太多,以免东西变质。顾客数

量稳定后，再与超市商人签约，免得每天都要光顾超市。购买原料也要货比三家，尽可能买一些物美价廉的东西。如果觉得哪一家店不错，经常在那里购买，成为那里的老主顾后，还会得到一些折扣。

人手的雇用

店里总不能自己一人打天下，总得雇些人手帮忙。首先就是厨师。挑选厨师主要看它一些指标，如厨艺(Cooking)，信赖度也要高一些，否则仓库里不时地要少东西。接着要考虑的是经验值，如果此值也颇高，这个人就要赶紧雇下来。另外也要考虑他每天烘烤比萨的数量，最好能符合店里的要求。如果数量不足，可通过加薪的方法加以解决，否则数量上去了质量就要下降。如果数量相差太多，最好还是多雇几个厨师。另外还需雇几个服务生送比萨。雇用服务生的指标主要看服务质量怎么样，兼顾着信赖度等指标。

在开第一家店时，可不用雇经理，虽然能省下不少钱，但一切要由自己去管，否则会经常发生丢东西的事情。

广告

一切准备就绪，新店就可以开张了。开张后要登广告，否则还是没人上门。广告的方式有多种，如电视广告、散发传单、登报、租用看板等，广告选单中的价格每天都要付。一开始不要太花钱，选择发传单就行了，否则钱没有赚到，就先赔钱了。发出传单去后，就开始有人上门了。

制作新比萨饼

按照游戏附送的菜单上的食谱，几乎每家比萨店都会制作，因此没有很高的竞争力，营业额也不会太高，必须尽快地做些新奇的比萨饼让客人尝尝。制作新比萨饼需要根据目前人们所喜欢的口味和原料制作。在这个项目中，可了解各阶层消费者的需要，如果这个地段的青少年比较多，就要根据他们的意见为依据。再调查一下市场的趋势，了解哪些原料是人们喜欢的，哪些是人们不喜欢的。调研后就可以开始制作比萨饼了。根据调研的结果，选用人们喜欢的口味(如青少年多，而他们又喜欢一些甜食，就可以多放一些甜的材料)，不要放人们不喜欢的原料，然后把比萨饼做得漂亮一点，顾客喜欢新比萨饼，就会多多光顾。

新闻

游戏的过程中会插播一些新闻，常常是一些无关痛痒的新闻，但也可能包含一些与比萨店经营息息相关的消息。例如，如果报道蕃茄中有霍乱菌，那么凡是含有蕃茄配料的比萨饼都会卖不出去，这时要赶紧做出几份不含蕃茄的比萨饼来应急。

人事

随着业务的展开，资本的增加，就要开出第二家、第三家比萨店。这时如果不雇用经理来看店，那肯定应付不过来。在挑选经理时要注意受雇人的聪明才智、管理能力和信赖度。聪明的经理会在店里的材料缺货时适时到超级市场购买，以补充原料不足的现象。经理的管理能力决定经理对店里的厨师以及服务生的管理程度。当人手不足时，经理还充当厨师或服务生。在众多指标中，信赖度很重要，此值高的经理才会真心替你把店管好。如果通过选单把店里的事都交给经理去办，那么店里的杂事都会由店里自行解决。

对于员工的态度最好设定成友善，以减少员工的报怨。你对属下的态度会影响他们的

工作态度和对你的忠诚度。有时员工会迟到，如果和颜悦色地对待他，他就会主动留晚一些，以弥补迟到带来的损失，如果将他训斥一顿，却往往会使此员工的工作意愿下降，这将直接影响到制作比萨或送比萨的数量。工作意愿越高，制作比萨或送比萨的数量就越多。不过对于一些工作意愿太低的人，只好将他解雇。

有时候手下的员工要求加薪，此时最好答应他们，否则他们多半会跳槽，到别的比萨店去。在游戏的后期，如何能留住手下的员工，是游戏的一个很重要的方面。到那时，好的员工越来越少，如果再留不住可能连生意都要受影响。

如果所雇的员工不合乎需要，又没有其他人好用，只好多雇几个，然后送员工去受训练。训练之后，他们的能力会提升，对比萨店大有裨益。不过，送员工去培训需多多投入一些时间和金钱。

仓储

如果在同一地点开设了多间比萨店，可以和超市签订供应原料的合同，但有时候难免会出现商家忘了送货的情况。因此要租用或买下一栋仓库来存储所需的货源。一旦有了仓库，本城内所有分店都会到这个仓库提货，因此只需注意仓库的存货量即可。仓库不仅可省一些钱，也能赚些钱。例如有时候某些货物严重缺货，价格会变得奇高无比，如果有了仓库，可以与用较低的价格从有货的批发商那里购买，再将过多的货物以较高的价钱转卖给缺货的批发商，赚取中间差价。

如果在很多城市都开设了分店，那么仓库的作用更加重要。某些城市的货物品质新鲜、价格便宜，可利用该地的仓库先储存，再转运到基他各地的仓库中。用这个方法互通有无，可省下不少钱。不过在计算时要考虑到这些货物是用空运的方式运送的，因此还要加上空运费用。

有了仓库，可在仓库中藏些军火，不容易被警察发现，这样干起黑市军火交易来，也容易得多。

休假

在辛勤工作一段时间后，比萨店逐步走入正轨，这时也应该去休假几天，放松放松。休假可以提高健康值，提升活力。在休假之前，要先把业务都打点好，例如要把货源准备好，否则在休假期间出了问题就得不偿失了。

与对手的竞争

本游戏的最终目标是在10个城市里使比萨的占有率都在10%以上。在你挺进某个城市时，会发现那里已经拥有许多家比萨店，如果采取正当竞争往往很难取得一定的市场占有额，这时可进行一些非正当的竞争手段。如调整闹钟，在半夜起床，带着炸弹和火箭筒到对手的店里进行破坏，让他们好几天开不了店。以此方法，周而复始地对对手的店进行捣乱破坏，这家店的顾客很快就会转移到别的店里去。然后再利用广告宣传，把顾客拉到自己的店里来，这样，你的店很快就会占有相当大的市场份额。

与政府的关系

获得市长颁发的“星星”的比萨店会更容易招徕客人。为了应付市长的到访，要使用较新鲜的原料，否则市长到来发现原料不新鲜，就会失去获得“星星”的机会。为了避免市长不

期而至,可打电话给警察局的官员,贿赂他,他就可能告诉你市长会在什么时间到你的店进行检查。这样就可以提前做准备。

有时市长会想出选举本市最漂亮的比萨店这样的主意,并要汇2000元到他的户头去报名,这明摆着要索贿,此时要多汇点钱给市长。汇款时要到银行,选择汇款一栏,再根据指定的帐号汇钱就是了。

地位

虽然只是当个比萨店的商人,但是如果在社会上和在黑社会里都有很高的地位,干起事来会事半功倍,而且地位的高低明显影响游戏结束时的分数。在黑社会的地位越高,兄弟们对你敬重有加,购买武器、探听军火消息会比较方便一些。游戏的初期可能会遇到一些坏蛋前来骚扰,但在黑社会的地位提高后,就没有人再敢来砸店了。社会地位也是这样,社会地位提高后,市政府的官员对你的态度也会明显改变,市长会愿意接见你,警察局长的态度也会好一些。

贷款

游戏开始的时候常有资金不足的现象,此时可向银行贷款。这与其他模拟类游戏有些不同,由于比萨店的盈利颇丰,只要贷到款,很快就能还上,如果贷不到钱,可能只有倒闭一条路了。

三、游戏心得

在进货或出货时,按下标的右键可以以个数为单位调整数量,要是购买的货物一多,可能要按很长时间的键。此时可按右键不放,再按下左键,就可以十为单位调整货物的数量。

不可思议的机器Ⅱ

The Incredible Machine 2

一、游戏简介

这是一款由Sierra公司推出的益智类游戏。此项中游戏分为四个级别,难易程度依次增加,共有难题116道。游戏可算得上是智力类游戏的精典之作了。它不仅可以增加一些物理知识,还可以培养逻辑思维能力,可见无聊的发明并不无聊,它给予我们的启发还是很多的。游戏中有22种风格迥异的音乐作品。在各种物品工作时,可以听见它们各自不同的声响。这种感觉如同一台真正的机械摆在您面前。二代在画面质量上也强于一代,不仅各种物品细腻、真实,而且背景画面也形式多样、丰富多彩。游戏主要用鼠标操作,一只鼠标即可完成所有工作。

二、完全攻略

与一代不同,二代一进入主菜单便有6个选项可供选择,其中最主要也是最精采的一项是“解决难题”(Puzzle Play)。谜题分为给定部分与选择部分两类。任务是用选择部分的物品去解决难题。例如一道要求把焰火点燃的谜题,给定部分有两个气球、两个钢球、两支化

学试管、1 个 TNT 炸药筒(包括无线引爆装置)、1 把激光枪、两个撬板、1 个打火石、1 只老鼠。选择部分为 1 只滑轮、1 把剪刀、1 个放大镜、1 支手电筒、1 支火箭、1 支导弹、1 个火栓等等。解决方法可以是让老鼠掉下,带动撬板,撬板拉动绳子,绳子拉动火栓,火栓着火点燃火箭,火箭上升顶住另一撬板,撬板上的绳子拉动激光枪的板机,打出的激光点燃打火石和干草,火焰燃烧后点燃导弹,导弹上升爆炸,炸毁两个气球,气球与钢球一同落下,钢球打中化学试管,试管受撞击后炸开砖墙,使钢球得以进一步下落,最后打中炸药的引爆器,引爆画面上方的炸药筒,爆炸的冲击波使另一钢球落下,打中手电筒开关,手电光通过放大镜聚焦,点燃焰火,使其升空。当然解决问题的方法不止一种,玩家可以通过选择部分的物品,充分发挥想象和思维能力,通过各种途径来解决问题。在解决难题时要经常总结一些有用的经验,以活跃解题思路。

1. 注意能源(动力源)。一切运动都需要能量,这点在游戏中得到充分的体现。要完成题目的要求,首先要有能源的供给。有些题目乍一看显得十分凌乱,找不到解题途径,这时往往要根据动力源来寻找突破点。产生这些动力的机械,要么在“给定部分”已经给出,要么在“选择部分”供你挑选,找到这些机械后,就可以要用和它相关联的机械或物品来传输能量,这样题目往往可以得到快速解决。

2. 逆向思维。有些题目要根据题目所要求达到的目的来逆向思维。即要达到这个目的,必须满足什么条件。这好比解数学题一般,正推、逆推,两者结合,可使题目迎刃而解。

3. 熟悉选择物品。一般在每一道题目中,都有一定数量和一定种类的物品供选择,如果对这些物品的功能和用法十分了解,解题思路就很明确了。游戏中第一级别的题目正是让玩家熟悉各种物品的功能和开动的方法的,通过第一阶段的训练,熟悉这些物品的使用方法与功能后,解题思路便可更加开阔,甚至可以达到一物两用、三用的效果。在游戏中为了提高难度,还增加一些根本用不上的物品,混淆视听,纯粹是为打乱玩家的思路。解题的关键在于达到解决题目的目的,并不是要把所有的物品都使用上,也不是用的物品越少越好。

4. 不断进行测试。在游戏中,无论把机械装成什么样子,装配到什么程度,都可以随时随地开动起来,检验它们的运行状况是否符合自己原来的思路及要求。在装配了新的机械后,都可再一次启动,根据运行的情况对机械做一些必要的调整,以便机械可以完美地工作,达到解题的目的。

游戏还有“自已设计机械”的选项(Professor Tim’s Workshop),这也是本游戏不同于其他同类游戏的一大特色。在这里,不需局限在制作者的思路上,可以充分发挥自己想象力、主动性、创造性,自已设计机械、制造机械、运行机械。甚至可以在这里验测物理学中的一些定律,如“落体理论”、“能量守恒定律”、“单摆的等时性与周期”等。

超时空英雄传说Ⅱ之北方密使

一、游戏简介

这是由宇峻科技公司推出的《超时空英雄传说Ⅱ之复仇魔神》的续集。这部续作的推出

是在广泛征求对前作的意见后进行的，与前作相比，可说有耳目一新的感觉。游戏容量为双CD。高分辨率的画面，柔和亮丽，战场的场景十分精致，加上自由的转职系统和高超的战斗体系，让人再次沉迷其中。

游戏有长达60分钟约40首CD音乐，根据男女主角的不同，背景明显地分为两种风格，一种是雄壮威武的军乐，处处豪气逼人。一种是充满大自然山林原野的气息，让人返朴归真。

职业与技能

游戏中的每个人物可无限转职，以前学会的法术、剑术和特殊技能都可保留到新的职业中。如果对现在的职业很满意，可不必转职一直练到99级。游戏中的部分职业以及其相对的技能如下：

德鲁依——幸运　降术师——吸精　灵术师——神秘
邪灵使——毒击　杀手——搜索　嗜血战士——忍耐
大剑师——连击　武道家——反击　邢天——闪躲
秋月——闪躲　战神——装备　女战神——快斩
连弩手——连击　盗贼——开锁　忍者——搜索
上忍——隐形　游侠——侦查　剑宗——领导
圣女——圣洁　精灵使——抗魔　最高领主——领导
巫师——神秘　贤者——学者　霸皇剑士——瞄准
圣骑士——辟毒　黑骑士——毒击　水月刀圣——快斩
大神官——圣洁　圣战士——沉着　女战士——敏捷
飞贼——说服　魔法导师——学者　独角兽骑士——禁咒

隐藏职业

圣战士或圣骑士装备变身丸可转为鱼人，技能为快斩。

皇家杀手装备卖身契可转为女奴，技能为忍耐。

骑弓手装备漂亮的洋装可转为公主，技能为祝福。

灵术师装备诱惑的羽衣可转变为女妖，技能为吸精。

黑骑士装备充血的棺材可转为吸血鬼，技能为吸取。

上忍装备丑角的面具可转为小丑，技能为灵击。

邪灵使装备堕落之冠可转变为堕天使，技能为灵体。

降术师装备诅咒的法杖可转为巫妖，技能为再生。

二、游戏攻略

游戏的故事情节与前作一脉相承。话说迦纳帝国战败后与赤子国签订了和约，为了限制迦纳帝国在军事上重新崛起，这个和约规定迦纳帝国任何超过5人以上的军事行动都要得到赤子国的批准才能实行。在这个和约的限制下，这个超时空大陆经历了一段和平时期。但不久，迦纳帝国东南部一支叫乌鱼兽的奚族部落想脱离衰落的迦纳帝国而独立，从此双方冲突不断，这时白志超受迦纳帝国的委托偷偷南下探查敌情，而奚族部落的娜塔莉雅也奉命北上收集情报。游戏开始可在白志超和娜塔莉亚两人中选择一位进行。

白志超故事线的流程

第一役　第一神剑

胜利条件：击退盗贼团。

失败条件：白志超阵亡。



听完简报后，一行人扮作商旅从王城侧门离开，目的是不引人注目，以免为赤子国或南方领主得知消息。驻守城门的监官将领也没有怀疑，大家高高兴兴地出了城门，来到城郊，遇到了把他们当成商旅的盗贼，于是一场战斗就此展开。

本关的宝物：坐标(11,17)处为疗伤草等，坐标(13,33)处为化石草等，坐标为(9,40)处为法师帽。战后得到补给：金钱 1500，药草×2，疗伤草。

本关在第四回合开始时，左方会有敌人一批援军(3 名盗贼、2 名飞贼)出现，要派防御力较高的角色去拿左方的宝箱。在第五回合，邢天从左方作为 NPC 出场，不要让他抢去经验值。

第二役　拦路虎

胜利条件：打倒盗贼首领。

失败条件：白志超阵亡。

在平原上的旅程连日无事，来到山区却遇见埋伏在此的盗贼团。

本关宝物：下方宝箱魔草，左上方宝箱中有绳索，左上高度 1 的岩石为力量辉石(攻击+5)。

此关敌人换上了长刀，可以攻击 2 格的范围。第五回合时从左方出现敌 5 名弓弩手，但威力不强。

第三役　镜湖城

胜利条件：清除所有的敌军。

失败条件：白志超阵亡或是秋月、茱迪阵亡。

本关宝物：上方宝箱有金刚石，中间宝箱为魔草，桥右侧高处有一水草为疗伤草。战后得到补给：金钱 2500。

通过几座山丘后，队伍到达了镜湖城，此地的哨兵与盗贼团早就勾结在一起，正在打劫城内的财物，此时与秋月和茱迪发生了冲突。



由于盗贼头目是隐形的，因此要使伙伴们保持阵形，一旦发现敌头目立刻一拥而上，将其消灭。可派一名防御力较高的伙伴去拿金刚石(防御力+20)。此役会有秋月和茱迪加入。

第四役　血染哨站

胜利条件：清除所有的敌军。

失败条件：主角阵亡或是哨站守军全灭。

得到哨站可能被袭击的消息后，队伍连忙赶往哨站。当大家赶到边界时，正是双方最后决站的关头。

本关宝物：打败10级骑士后可得到仙丹(AP＋2)，右方高度2的白花为解毒草，右下宝箱为丝衣，左方宝箱(上锁)有智慧果(魔力＋5)，战后可得到疗伤草、魔草、行气散、金钱4000。

本关如哨站头目死亡就会失败，而哨站的守卫是级别很低的弓箭手和警卫，因此一开始要让体力好、攻击力强的人冲向前，吸引敌人的火力，特别是敌魔法师的魔法攻击，减轻守军的压力。从本关开始会出现一些上锁的宝箱，只有具备开锁特技的伙伴才能打开，因此要尽快让艾文(他不会离队)或其他人转成盗贼。

分支一：选择“与商队一起行动”进入第七役黄沙烈焰，选择“单独穿越遗迹”进入第五役遗迹恶鬼。

第五役　遗迹恶鬼

胜利条件：清除所有的鬼怪。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：杀死女妖后可得诱惑的羽衣，上方宝箱为个人传送器，左上宝箱为战斗力仪。

队伍在与商队分手后采取直接穿越沙漠的方式，来到商队们的遗迹所在，往来沙漠的人都传说此处在闹鬼，除非必要，宁可绕道。这次队伍冒险通过此地，果真遇到了鬼怪。

如果在上一关的商店里买了许多灵符，给一线队员装备后，此关还是比较容易通过的。由于敌人都占据了有利地形而且攻击力很高，因此不要贸然出击。最好能让白志超多长级，转职成剑宗，借此学会领导才能，以后就可控制NPC了。

第六役　危亡的商队

胜利条件：打败沙盗头目黑蝎子。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：上方高度1的岩石为刚玉(攻击力＋20)。障碍物上方的宝箱里有妖精药罐(反应＋5)，障碍物左下方的宝箱有青铜铠甲，障碍物左下方的宝箱中有功夫靴。战后可得金钱3500。

通过遗迹的考验后，队伍又进入了沙漠，中途中因为缺少进入沙漠的经验，耽搁了不少时间。当队伍走到最后一段路时，遇上了先前绕路而行的商队正受到沙盗的围攻，随时就要覆灭，大家上前解救。

沙盗分为左右两群，队伍可和商队全力，先将左侧较弱的沙盗消灭。再把人手集中起来，重点防守一两个商队护卫，开始从外侧一个一个地除掉沙盗。沙盗头目黑蝎子的毒鞭可攻击两格，要当心法师所占的位置。此役结束后进入第十役罕泉哨所。

第七役　黄沙烈焰

胜利条件：打败所有的沙盗。

失败条件：主角阵亡或商队护卫全灭。

本关宝物：左上方宝箱为巨剑，右方宝箱为魔法盾。战后可得金钱2000。

和商队一同出发数日后，商队的向导发现队伍已被沙盗盯上，现在正跟在商队的后方。这一天，沙盗发起突击，测试队伍的反应。

在本关可练出一个具有飘浮或传送能力的兵种，那以后就不会受地形的影响了。在战斗中可采用单边突破，个个击破的方法。

第八役　沙盗营地

胜利条件：打败所有的沙盗。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：坐标(10,5)的宝箱为风动珠（可施展寒冰风暴，魔力+10），坐标(7,12)处有银牙弯刀，坐标(2,29)的宝箱是隐形药水，坐标(4,6)的宝箱里有玫瑰石（必杀+10），坐标(3,12)的宝箱里有兴奋剂。战后得到金钱2500。

击败来犯的沙盗游骑后，商队护卫的士气大振，在说服商队领队后，与队伍一同前往沙盗的大本营，打算从此解决沙盗的困扰。

据守营地的沙盗因为没有援军，便全部杀将出来。这次攻势不太好抵挡，还是要集中兵力于一侧，利用商队吸引火力，然后逐个将沙盗歼灭。

第九役　沙盗黑蝎子

胜利条件：打败所有沙盗。

本关宝物：杀死黑蝎子得到长鞭，下方宝箱里有生命之果（体力+12）。战后得到金钱3500。

队伍和商队护卫全速循原路赶回出发点，希望能够赶在沙盗之前拯救商队覆灭的命运。

此关也要让队员聚集在一起，在商队受攻击的地方由侧面进行攻击。

第十役　罕泉哨所

胜利条件：和平进入南方领主的管辖区，白志超由旁边的山地绕过罕泉哨所。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：下方篱笆较高处有一平地可得到能量盾，右下宝箱为小还丹。战后得到金钱3000。

离开沙漠后，来到罕泉镇的边防关卡，从此地开始就算进入南方领主的管辖区了，一切迦纳国的法律在此已不适用了。南方领主授权此地驻兵有权检查过往商旅，并收取入境费。

在关卡处可选择接受检查或拒绝检查，接受检查直接出关。拒绝可从右上脱离点脱出，难度较高，但只有这样才能得到本关的宝物。

分支二：选择“先去找贾德耶麻烦”可进入第十一役恶德商人。选择“先去妓院清除打手”可进入第十三役人口贩子。

第十一役　恶德商人

胜利条件：打败祈师傅。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：右方高处一个有蘑菇的石地里有吸血鬼之齿，右方高度9的石地有爆烈斧。

左方高度 9 有珠子的石地有风动珠。左上方宝箱是无极战衣，右上方宝箱是魔导士长袍，右下方宝箱有充血的棺材。

依照南巡使的说法，贾得子是南方领主财政的重要来源，众人决定一探贾府，探寻贾得耶与南方领主勾结的证据。

大家从正门大步走入，贾府里的宝物真不少，在战斗之余要好好收集。这里最厉害的要数祈师傅，可先用催眠术之类的状态魔法，然后集中兵力攻击。

分支三：选择“进屋子找贾德耶晦气”进入第十二役神秘的访客，选择“早早开溜，见好就收”则进入第十六役意外的友军。

第十二役　神秘的访客

胜利条件：打倒贾得耶或打倒吸血鬼穆迪。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：左方宝箱为精钢盾，下方宝箱为射手弓，杀死贾德耶后可得到变身丸。战后可得金钱 6000。

贾府的保镖溃散四逃，逃进室内的转眼间就不见了。仔细搜索之下，发现有条密道通往地下，由此进入密道，来到贾府的金库。

吸血鬼穆迪在第二回合出手，从高处飘下来攻击我方队员。吸血鬼这个兵种能把对方造成的伤害转化为治愈自己的创伤，因此不要让他有接近防御力较差的兵种的机会。用弓箭、魔法和剑术合力攻击。将贾得耶打倒可不必打吸血鬼。从第六回合开始，敌方有 4 个护法元素和 1 个召唤师从下方出现，要小心。

第十三役　人口贩子

胜利条件：清除所有的保镖。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：左下宝箱有小还丹等，左方宝箱有微笑的面具（可将敌人的攻击转为自己的体力），右方宝箱为蛋白石（防御 + 10，回避 + 8），右上宝箱为漂亮的洋装。战后可得金钱 4500。

南巡使说贾得耶是南方领主财政的重要来源，众人打算断掉贾得耶的财源。向罕泉居民打听，得知贾氏经营妓院与人口买卖，经商量大家决定砸毁其据点。

打手的统领血多皮厚，攻打他时要多用魔法。如果在 7 个回合里不能打倒打手统领，贾府的弓箭队就会出现在屋顶上，在有高度差的情况下要除掉弓箭队十分不易。因此不是为了练功的话，最好先尽快把打手统领除掉。

分支四：选择“早早离城，免生事非”进入第十四役沙漠名珠，选择“前往贾府，除恶务尽”进入第十六役意外的友军。

第十四役　沙漠名珠

胜利条件：保护奥帕儿至少 10 个回合以上，打败丑脑。

失败条件：白志超阵亡或奥帕儿阵亡。

本关宝物：左上高度 11 的宝箱有铁面具，上方高度 6 的宝箱里是光之矛，左方高度 20 的宝箱是仙丹，右上高度 11 的宝箱里是龙筋战衣。

本关敌人为上方的5个小丑，他们拥有“灵击”的特技，受攻击的人不管防御力多高都会失血，而且还是远程攻击，如果陷入他们的围攻则必死无疑，所以要尽量避免与多个小丑同时作战。过10个回合后小丑就会退走，然后奥帕儿会交待她的身份，并邀请队伍到亚修斯去。战后邢天、秋月、茱迪、南巡使离开。

第十五役　领主的晚宴

胜利条件：白志超抵达脱离点。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

本关宝物：右上方宝箱里有水晶战甲，上方宝箱里有魔王的点心，坐标(2,18)处为粉晶石。战后得到金钱6000。

奥帕儿是领主之女，到亚修斯城的路上也就平静无事，大家顺利进入南方领主的宴会，当地的重要人物大多会出席，希望能从这里打听了一些线索。奥帕儿向大家介绍完队伍后就离开了，领主突然翻脸，命令士兵攻击队伍。

此时夏普身旁有兰瑟姆与柯莉特等强力帮手，正常情况下不可能获胜，应该往西迅速突围。在第三回合会在左下方出现4名宫廷杀手追击队伍，可将她们全部战败以得到经验值，然后再脱出完成任务。

战后进入第二十役奚族刺客。

第十六役　意外的友军

胜利条件：白志超抵达右边的脱离点。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

本关宝物：坐标(2,55)处的宝箱(上锁)有丑陋的面具，坐标(18,34)处有小还丹等，坐标(6,38)处的宝箱(上锁)有骑士靴，坐标(27,30)处有魔法之酒。战后可得金钱4500。

由于敌人众多，还有不少援军，弓箭手还占有高度优势，因此，如果级别足够可排好阵型杀敌，如级别不够，最好尽早从右上方的脱离点离开。邢天、秋月、茱迪、南巡使在战后离开。

第十七役　潜入领主府

胜利条件：在15个回合里消灭所有敌人。

失败条件：白志超阵亡或超过时间。

本关宝物：高度16的宝箱里有龙之鳞，高度11的宝箱(上锁)里有无名剑谱(可使剑术+5)，战后可得金钱6000。

队伍终于来到南方领主的首府亚修斯城，如今队伍处于被通缉的状态，想调查领主府里的消息，却不能光明正大地进入领主府。经过商量，决定让一半队友在城里制造混乱，其余的人趁乱进入领主府探查。

这里据守的敌兵实力不强，容易在15个回合里打败所有的敌兵，并有时间取得两个宝箱。

第十八役　两只老鼠

胜利条件：打倒僵尸王。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

本关宝物：高度9的宝箱里有魔法之酒(MP+5)，高度15的宝箱里有行气散，高度19

的宝箱里有猫眼石(可施展亡灵之触,命中+2)。战后可得金钱6500。

在一片慌乱中,队伍在领主府里奔跑,尽量向卫兵少的地方闪避,最后来到一处奇怪的地方。

僵尸王是邪恶的不死生物,与圣职的罗莎莉是互克的(如果还没有转职的话),彼此的伤害都会以三倍计算。被僵尸或僵尸王击中的人有可能变成"衰弱"的状态,只能对敌人造成一半伤害,可使用祈求法来解决。另外在僵尸王血量很高的时候不要近他的身。傀儡血咒术一次可造成我方一名队员伤亡,领主府内可没有村庄复活队员,因此要十分小心。

分支五:选择"和奚族联手一起攻进事务官的办公室"则进入第十九役协手合作,选择"先离开此地,会同队友再作打算"则进入第二十三役密盗库库克。

第十九役　携手合作

胜利条件:打倒克雷布特里。

失败条件:白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

本关宝物:右下宝箱中有兵法书(战技+5),右上宝箱中有魔力冠,坐标(16,46)有诅咒的法杖,击败克雷布特里可得到军事计划书。战后可得金钱7500。

双方决定一起行动后,应娜塔莉雅的要求往领主的事务处前进,迎面而来的是首席事务官所带领的大队人马。

如果主角已经习得领导能力,就能操纵女主角一行人,这样这一仗就好打了。如果还没有领导能力,则留一些较弱的敌人给女主角砍杀,我方则冲到克雷布特里面前,全力对这个事务官实施攻击。战后进入第二十二役狱府黑牢。

第二十役　奚族刺客

胜利条件:打倒宫廷大魔道。

失败条件:白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

本关宝物:右下宝箱中有精钢盾,上方宝箱有化石草,打败宫廷大魔道可得到魔术原理,坐标(6,42)的宝箱上锁,内有忍靴。战后可得金钱6500。

在混乱中大家莫名其妙地与奚族刺客一起逃出,想找出离开领主府的道路。此时领主府里的士兵也在到处搜寻入侵者,一场恶战不可避免。

宫廷大魔道会在第三回合出现,其实他名不符实,很容易打败。第八回合,敌方女战神柯莉特(15级)从谒见室里追出,战斗力很强,要靠魔法与武术攻击才行。可派人牵制住她,从容地解决宫廷大魔道,这样就可不必和她交战了。

分支六:选择"好,你走你的阳关道,我过我的独木桥"进入第二十一役侧门突围,选择"不,现在应该是同心协力的时候"则进入第十九役协手合作。

第二十一役　侧门突围

胜利条件:打倒骑兵团统领。

失败条件:白志超阵亡。

本关宝物:左方宝箱有武斗靴,左上宝箱(上锁)有水晶盾,坐标(14,56)处有香料。战后有金钱8000。

和娜塔莉雅分手后,队伍自行突围,一路有惊无险,最后来到领主府的一个小侧门。这

里有一队待命中的骑兵团守住出口，挡住了队伍的去路。

我方可坚守小桥另一头，分批逐次歼灭来袭的骑兵部队，有召唤能力时最好可唤出水元素助阵，在窄小的桥面上集中打击敌人。由于敌人的骑弓手会远程攻击，但却迟迟不肯过桥，可派出水元素去攻击他们，先将重骑兵打败。快挡住敌骑兵的冲锋时，可且战且走，再辅以催眠术。

第二十二役　狱府黑牢

胜利条件：取得狱门钥匙。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡，或任何一名待救援的队友阵亡。

本关宝物：左上宝箱（上锁）中有高级战靴，坐标(9,21)处有虎眼石（命中+15），打败典狱长可得万能钥匙。战后可得金钱8000。

队伍又一次进入领主府，这一次只为解救受困的队友而来。

驻守在这里的武师战力不差，要小心他们的中程气功攻击，两三个人围攻就可能有人阵亡，记得要把正面朝向敌人的那一侧以减少伤害。黑精灵的攻击力不错，但防御力很差，有机会时要一次把他解决。

战后进入第二十五役秘密据点。

第二十三役　密盗库库克

胜利条件：扫除此地的怪兽。

失败条件：白志超阵亡或库库克阵亡。

本关宝物：上方宝箱有生命之果，左下宝箱中有飞燕刀，右下宝箱中有力量辉石。战后可得金钱3000。

追兵的脚步声渐渐消逝，取而代之的是潺潺流水声。队伍来到领主府下面的下水道，在这里遇到六、七只鱼人和一名陌生男子。

此关只要稍稍注意库库克的安全即可，鱼人大多怕电击，但吐泡泡会让人中毒。战后会有库库克（30级）加入。

第二十四役　军事计划书

胜利条件：打倒丑脑。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：左上宝箱中有连弩，右上宝箱中有智慧果，左方宝箱中有卖身契。如果队伍中有人具备搜索技能，可搜索到火神珠(10,39)。

在库库克的带领下，队伍在领主府内的密道里迂回前进，突然出现在事务官的办公室里。由卫兵的背后突击敌军。

此关在前面几个回合里就有可能扫平右上方的驻军。丑脑有灵击的特殊能力，就算是我方战士人员也顶不住。掌握不要单挑的原则，将小兵逐一清除，丑脑也就好对付了。

第二十五役　秘密据点

胜利条件：击败所有来犯的敌军。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

本关宝物：左下宝箱中有龙之鳞，下方宝箱中有魔法之酒。战后可得金钱10000。

大家在屋中讨论军事计划书的真伪和其中步骤时，已经有部分卫兵抵达屋外，只是一时不留意，亚修斯的卫兵就已经把这间屋子包围了。

敌人虽不强，但占有有利地形。一开始就要往中央前进，把最上方的弓弩队引出来，避免他们顺势占到屋顶上的制高点。

分支七：选择“往赤子国追击运金团”进入第三十一役追击柯莉特，选择“往海港拦截军事装备”则进入第二十六役前往军港。

第二十六役　前往军港

胜利条件：打倒圣堂骑士。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：击败圣女可得冰心法衣，击败十字剑士可得闻香瓶，击败圣堂骑士可得圣器和狂教徒之书。战后可得金钱10000。

计划商量已毕，白志超等一行人将前往军港阻拦南方领主的武器接收行动，而娜塔莉雅等人负责追击前往赤子国的运金队，协力阻止南方领主的军事计划。

此次拦截的敌人都是牧师兵团，我方若是有吸血鬼、巫妖一类的兵种时要多加小心。不要心急想先把圣堂骑士打倒，最好是把所有的小兵都解决后，再把骑士打倒，就可以拿到所有的道具。

第二十七役　骷髅兵团

胜利条件：消灭骷髅大帝。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：左上角有丑陋的面具，打败骷髅大帝可得静寂珠（可施展魔神怒吼，魔力+10，必杀+10）。战后可得金钱12000。

在漫长的官道上时有小股杂兵试图阻止队伍的前进，这都挡不住队伍的前进，但这次阻拦他们的是不甘寂灭的灵魂。

如果此前拿到灵符，可在出战时装备，这对本关的怪物有一击必杀的妙用。否则要花时间肢解，或用神圣魔法中的圣言来轰击。战后进入分支八：选择“循着官道继续前进”可进入第二十八役官道巡弋者，选择“抄小路进入沼泽地带”可进入第二十九役落难的骑士。

第二十八役　官道巡弋者

胜利条件：白志超脱离战场。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：杀圣骑士后可得圣骑士铠甲，右下方的凸起平地可得到变身丸。在坐标(0，41)处有偏袒的天平（加经验值999）。

通往军港的道路上偶而有南方领主的正规部队的巡逻，负责官道的安全。这支部队装备精良，训练有素，此时正好挡住队伍的去路。

一开始我军后方就会出现一大群骑兵，如果队伍不是具有超强的实力，就不要回头应战，最后全力逃走。第四回合，敌方贝洛元帅、1个召唤师和4个女英雄从上方出现，没有实力也不要与他们交手。本关脱离点在左下方。如果有伙伴走到坐标(21，22)处发现洞窟入口，这样在战后可进入隐藏关卡“女妖之塔”。

隐藏关:女妖之塔

本关有4只销魂猫(魔力200,剑术150,体力777)具有灵体的特殊技能(不怕物理攻击),只能用幻术攻击。头目是尤西丝女王(体力2800,魔力400)拥有最高级的神术、幻术、法术,打得过她的可能性很小。

此役后进入第三十役港都喋血。

第二十九役　落难的骑士

胜利条件:打倒消灭此地的敌军。

失败条件:白志超阵亡或是米兰黛阵亡。

本关宝物:右方宝箱中有无名剑谱,左下宝箱中有巫蛊履面,右下宝箱(上锁)中有龙麟甲。可得金钱13500。

队伍听从小村居民的建议,改道穿越湿地。行至半途,发现有人也在穿越这片湿地。原来是杀手攻击米兰黛及其家仆,队伍上前相救。

米兰黛及其家仆有一定的实力,可以与这群杀手周旋一阵子,我方不必拼死相救,可留些敌人让米兰黛攻击。第四回合会有敌人的5个邪灵使和1个巫师出现。米兰黛在战后加入队伍。

第三十役　港都喋血

胜利条件:我方抵达红旗处,占领武器货船。

失败条件:白志超阵亡或超过30回合不能取胜。

本关宝物:坐标(2,59)处有护身项链(可使配戴者少死一次),坐标(22,53)处可得到琥珀(可施展再生魔法,魔力+2),坐标(1,27)处可得丑角面具。击败女妖后可得古老魔法书。可得金钱14500。

队伍经过多次遭遇战与追击战后,终于来到官道的终点奥乐登军港。南方领主的武器货船此时已经进港,港内到处都是南方领主的军队。

本关可集中兵力往地图西南边前进,打败船上的女妖与海盗,占领旗子就算胜利过关。战斗后可出现4个与剧情无关的选择,选择“毁掉全部兵器”可得到经验值600点。选择“取用部分兵器,其余毁掉”可得到经验值200点,并得到光之集成剑、碧磷刀、魔力权杖、银梭流星弓、大地之斧和饮血魔枪。选择“取用部分兵器,其余交付村民看管”可得到同上的装备和名声,但得不到经验值。选择“不拿走兵器,全部交给村民看管”则可得较多的名声和评价。战后进入第三十八役流浪的骑士。

第三十一役　追击柯莉特

胜利条件:消灭所有阻拦的敌军。

失败条件:白志超阵亡。

本关宝物:坐标(14,23)的岩石处有妖精药罐,左下宝箱(上锁)有正气战衣,右方宝箱(上锁)是兵法书。战后可得金钱10000。

白志超等人将负责追击前往赤子国的运金队,阻止佣兵一下,而娜塔莉雅等人负责前往军港阻拦南方领主的武器接收,协力阻止南方领主的军事计划。

本关敌军不太强,因此取宝物可算是本关的主要目的。

第三十二役　小村劫祸

胜利条件:打倒柯莉特。

失败条件:白志超阵亡或村民全灭。

本关宝物:右上宝箱中有七彩镜盾,坐标(9,34)处是龙鳞头盔。战后可得金钱12000。

队伍追近敌方时,发觉柯莉特手下的主力部队已经先行出发,柯莉特本人及少数部队仍停留在小村中,还没有离去,队伍决定发动突击战,小村居民不知所措。

敌方的战士实力颇高,挑战时要多加留意,不要同时被多名敌军围攻。柯莉特的中距离飞斧很凶,要派一位防御能力强的人挡住她,然后大家群起攻之。

分支9:选择"先去追击柯莉特"进入第三十五役追击运金团,选择"先消灭附近的敌军"进入第三十三役山巅之役。

第三十三役　山巅之役

胜利条件:消灭所有的敌军。

失败条件:白志超阵亡。

本关宝物:右下宝箱有幻之镜,坐标(3,25)黄色花朵处有孔雀石(攻击+10,必杀+8)。战后可得金钱12500。

柯莉特被打跑了,队伍打算先歼灭山巅上的敌军,再回师围攻柯莉特的本队。

本关的敌人比较好打。因此主要任务是取得孔雀石和宝城的幻之镜,让一名队员学习幻术。

第三十四役　古城要塞

胜利条件:打倒柯莉特。

失败条件:白志超阵亡或超过35个回合。

本关宝物:中部宝箱中有生命之果,坐标(5,33)处为巨魔塔盾,坐标(0,45)处的花朵是恶魔契约。战后可得到金钱13000。

队伍连战连捷,柯莉特自知不敌,率领残部进驻一座报废的山丘要塞,等待援军,并希望依据天险,以求我方不会冒险上山强攻。

本关仍然要小心柯莉特的飞斧,由于地形不利,为减少伤亡,最好集中所有的人手,单从一翼攻击上去,在引出少量的敌人后快速后撤,将引出的敌兵消灭,再重复这一步骤,最后才攻顶。

战后进入第三十七役散财童子。

第三十五役　追击运金团

胜利条件:打倒柯莉特。

失败条件:白志超阵亡。

本关宝物:左方宝箱中有智慧果,下方宝箱中有漂亮的洋装,打倒柯莉特可得太阳石(可施展眩光术)。战后可得到金钱15000。

为了避免南方领主的援军抵达,队伍采用直接对决的策略,向柯莉特的队伍接近索战。

此关就是硬碰硬的战斗,在实力接近时可施展高速移动之类的魔法到队员身上以加强实力,用连续攻击来打败她的高防护力。对冲过来的其他敌兵可使用催眠术。

第三十六役　研究室

胜利条件：击败所有的飞行机甲。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：坐标(17,60)处可得到个人传送器。战后可得金钱15000。

柯莉特负伤逃走，独自一人往山区逃去，众人紧追不舍。柯莉特对附近的地形相当熟悉，因此大家直到黑夜来临前才赶上了柯莉特，这时也来到南方领主的一处秘密基地前。

记住机兵的移动范围与射程，站在机兵最大的射程外一格，把机兵骗到近身处，尽全力将它们打爆。最好一次只引出一两只，如果引得太多不好打，可使用催眠术、定身术、破魂剑法锁死部分机兵，要小心地掌握战况，并留意魔法师是否在安全范围之外。

第三十七役　散财童子

胜利条件：保护村民在10回合内，不致全灭或敌军全部消灭。

失败条件：白志超阵亡或村民全灭或军旗被夺。

本关宝物：坐标(12,18)处有祖母绿(魔力+6，命中+10)，坐标(11,23)水草处有神奇闪避鞋，(11,75)处有充血的棺材。战后可得到金钱15000，在商店可买到微笑的面具。

原来南方领主打算聘请佣兵的财源是珠宝玉器而不是黄金，还有少量债券。队伍此时无力将财宝运回迦纳国，计上心头，索性将所有财宝发还给附近村落的村民，如此一来众村民固然乐极，盗贼、官兵、游民也纷纷而至。

本关的敌兵数目很多，但不过是临时拼凑的杂牌军，将他们打败后，如果村民岚没有阵亡，则会加入我军。

第三十八役　流浪的剑士

胜利条件：打倒大魔导士。

失败条件：奥帕儿或法尔科阵亡。

在领主府内发生的事件经由侍女的口相传终于让奥帕儿给听到了。这天，奥帕儿使计脱了贴身护卫的跟踪，打算离开亚修斯。

记住两名队友任一人阵亡这一关就失败了，要小心皇家杀手的必杀一击，血再多都是枉然。消灭杀手后，敌方的大魔导士会从下方出现，大魔导士魔力虽强，还没有一击致命的能力，让奥帕儿补满法尔科的血后冲上去狠砍吧。

第三十九役　重装机甲

胜利条件：消灭所有的敌军。

失败条件：白志超阵亡或奥帕儿阵亡。

本关宝物：左上宝箱中有无极仙丹，右上宝箱中有玄铁重剑，坐标(7,51)处有玄铁外甲。战后可得金钱16000。

在返回亚修斯城的路上，陆续听到有关领主府内内哄的传言，相传两派人马调集兵力在亚修斯城外，有发生政变的可能。

敌兵使用高科技装备后，攻防能力虽大幅度提高，但抗魔力很差，可用法师去解决。战斗后奥帕儿与法尔科加入，往亚修斯城中赶去。

第四十役　命运分歧点

胜利条件：打倒领主府总管或打败第四军团。

失败条件：白志超、奥帕儿阵亡或超过 25 回合不能获胜。

本关宝物：左上宝箱处有力量辉石，坐标(21,68)处有黑曜石。

隶属于贝洛将军手下的第四军团突然发动攻击，攻进领主府内，与领主府的侍卫部队激战。此时领主府内的状况不明，双方主要人物似乎都在其中，手下们则是拼死抢攻据点。谁能控制进领主府的出入口，谁能把主力部队调到决定点上，谁就能扭转战局。

贝洛元帅的手下与夏普的手下在此地争夺，我方可帮助其中一方打败另一方的头领，或是两不相助地直接走到脱离点进入内城，因为进入内城最省时间，则转入第四十一 A 役谁是王者。帮助贝洛元帅进入第四十一 B 役奥帕儿女王。帮助奥帕儿则进入第四十一 C 役小丑献媚。

第四十一 A 役　谁是王者

胜利条件：打倒贝洛元帅。

失败条件：白志超阵亡或夏普、克雷布特里、奥帕儿阵亡。

本关宝物：坐标(3,57)处有龙之麟，坐标(22,61)处有碧玺。战后得到金钱 20000。

避开入口处的激战，队伍抢先来到了领主府，此时领主军与贝洛元帅部尚未分胜负，正在生死相搏，队伍的来到无疑有决定战局的效用。

以实力讲我军并不弱，但要注意保护特定人物(如白志超)的安危。打败贝洛元帅并不能阻止南方领主与奚族之间的战斗，对奚族来说只是更换一个入侵者而已，此外在最后剧情也有点小小的不同。

第四十一 B 役　奥帕儿女王

胜利条件：敌方退却。

失败条件：白志超阵亡或奥帕儿阵亡。

本关宝物：坐标(1,26)处的宝箱(上锁)中有堕落之冠，坐标(19,28)处有名剑谱。战后可得到金钱 18000。

进入内城后发觉战事已经结束，贝洛元帅的叛军明显地获得了全面的胜利，此时迎面走来一支队伍，竟是贝洛元帅及其所率的主力部队，奥帕儿与法尔科也在附近。

贝洛元帅在内城和外城都获得大胜，夏普死在贝洛手下，队伍抵达内城时明显慢了一步，与贝洛元帅在城内不期而遇，奥帕儿在第五回合会委屈地答应贝洛的条件，让贝洛退兵。

第四十一 C 役　小丑献媚

胜利条件：打倒贝洛元帅或撤离战场。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：左上宝箱中有妖精的药罐。坐标(21,72)处有银牙弯刀。战后可得金钱 20000。

在与领主侍卫联手下，突破贝洛元帅第四军团的封锁，并在一场混战后进入内城。然而这场位于领主会前广场的激战大致上已经结束，领主府卫队一败涂地，死伤惨重，属于贝洛元帅的第一军团即将展开歼灭战。

夏普不敌贝洛元帅，首席事务官克雷布特里临阵叛变，向贝洛求饶。杀死原先的主子地

方行政长官夏普。夏普死后战局更加恶化，大量人马会转向攻击我方，且援兵从南北两侧出现，请往地图东边脱出。

战后，邢天和秋月离去。

第四十二役　峦河水坝

胜利条件：消灭此地的驻兵。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

本关宝物：左上宝箱中有魔法之酒，右上宝箱中有兵法书，坐标(7,35)处有水华珠(可施展冰冻术，魔力+10，命中+10)，坐标(13，48)处有月长石(回避+15)。战后可得金钱18000。

历时三天的政变结束了，各地的情报网与单位都在猜测获胜者的下一步棋要如何去走，频频估量可能的举动。然而主事者的选择却是公告这次政变的合理性与必须性，并遣责奚族部落参与这次政变，是幕后的主使者，奚族部落当然否认，亚修斯当局则以密谋者须受为由，决意以军事途径解决问题。为了阻止这次进击，奚族派人进攻水门，用以威胁路经提那河的部队。

驻守水坝的敌兵所配用的都是高科技物品，很难打，要冷静应付，这里的地势是由下往上打，敌方的弓箭手与上忍最不好对付，如果没有侦查能力，要施展真实之眼的法术，查出上忍的位置，帮助女主角一行人对付敌军。如果曾经得到绳索的话，是有地方可以使用的。

第四十三役　提那城

胜利条件：白志超抵达脱离点，或击败城防军司令。

失败条件：白志超阵亡或鳄长老阵亡。

本关宝物：左方宝箱中有生命之果，右方宝箱中有偏袒的天平，下方宝箱中有隐形药水，坐标(23,58)处有珍珠(可施展新生术，防御+2)。战后可得到金钱20000。

南方领主的大军通过了水门封锁线，进驻到提那城。奚族部落的鳄长老率领部众发动夜间突击，战况不利，到天明时仍身陷在提那城中的据点待援。

我方出现的位置离脱离点很近，要完成任务没有多大阻碍，所以可能把重点放在拿取宝物上，让速度快的队员向宝箱移动，而白志超留在脱离点附近，战况不离就马上脱离。第四回合有少量龙骑兵出现在城门口，有把握的人也可将其一并消灭。

分支十：选择“前往北边的森林据点延缓敌兵的前进”进入第四十五役迟滞敌军，选择“前往南边的丘陵据点延缓敌兵的前进”进入第四十四役坚守阵地。

第四十四役　坚守阵地

胜利条件：坚守阵地15回合。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：上方宝箱中有兵法书，下方宝箱(上锁)中有仙女棒，坐标(8,36)处有猫眼石，杀死异界兽可得到亡灵战甲。战后可得金钱20000。

南方领主的军队在拂晓发动攻击，白志超选择了防守北边森林的任务，目的在于尽量延迟敌军的攻势，让后方主营的压力减轻，并减少会战时敌方的兵力。

第一批进犯的敌军主力是会灵击的小丑和会施展连环闪电的森林法师，保持高度优势，

在时机恰当的时候全军反击，最好一次打垮大多数法师与小丑，否则下一回合敌方的反击有可能重创我军，第二批来袭的是飞行部队异界兽，有石化敌军的能力，让弓箭手与魔法师携手合作，将笨怪物一一击落。

战后进入第四十六役提那南桥。

第四十五役　迟滞敌军

胜利条件：坚守此阵地 15 回合。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：上方宝箱中有护身项链，坐标(3,39)有智慧果，坐标(12,26)的白色花朵处有玫瑰石。杀死邪魔使者可得变身丸。

南方领主的军队在拂晓发动攻击，白志超选择了防守南边丘陵的任务，目的在于尽量延迟敌军的攻势，让后方主营的压力减轻，并减少会战时敌方的兵力。

森林中会不断跑出各种小妖和隐形的魔力鸟。在战斗之初就集中在中央，最好有被人家用法术攻击的准备，要随时保持警觉，因为敌兵未必都从地图的西北边进入战场，偶而有魔力鸟打下来。只要不被敌军偷袭，守住 15 回合是很轻松的事。

分支十一：选择“向前发动逆袭，进攻提那南桥”进入第四十六役提那南桥，选择“回到预备位置，填补他路空虚”进入第四十七役侧翼的决战。

第四十六役　提那南桥

胜利条件：至红旗处攻下提那南桥。

失败条件：白志超阵亡或 25 回合内无法攻下目标。

本关宝物：坐标(11,54)处有龙之鳞，杀死美人鱼(50 级)可得卖身契，杀死军旗左方的战神(65 级)可得金刚石。战后可得金钱 25000。

南方领主的水师装备优于奚族部落，掌握了提那河控制权，也保护了河岸南北 4 个兵团的通路。在决战前夕队伍奉命攻击这座联系两岸的重要据点，使南方领主的主要兵力无法在决战时调集齐全，会战才有较大的胜算。

第九回合，敌军旗左右各出 4 个圣骑士(50 级)，所以应尽量在援军出现前占领军旗。把守旗子的战神群都只懂得反击和坚守原地，我方可以用传送或飞行的部队绕过他们，较弱的队员还可以视这些木头人为练功对象。美人鱼和鱼人的威胁性不大，且美人鱼又懂得补血，也许是更好的练功对象，不要让她们死得太快。战后进入第四十八役力量与魔法。

第四十七役　侧翼的决战

胜利条件：击退南方领主的进攻部队，或坚守此阵地 20 回合。

失败条件：白志超阵亡。

本关宝物：右方宝箱(上锁)中有仙丹，右方宝箱中有星象宝典，坐标(10,7)的水草处有月长石。战后可得到圣光珠(可施展神之干涉，魔力 +10，回避 +10)，金钱 25000。

南方领主的第三兵团在正面佯攻的掩护下，来到了奚族阵地后右方的小村，企图切断各部落的联系，并在决战时以奇兵侧击的方式抵达战场，攻击奚族部落。

敌方的装备都很精良，第七回合在右下方出现敌方的 4 名骑士和 1 名吸血鬼，更是配备了绝好的装备。此役要协同奚族战士进退，不要孤军深入。第十二回合在右下方出现敌方

的4名骑士，因此要在右路增强兵力。

第四十八役　力量与魔法

胜利条件：击破所有战场上的敌军，或使战事超过30回合。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉亚阵亡或军旗被夺取。

本关宝物：杀死英雄可得动力刀和动力斧，杀死援军中的英雄可得质子护盔。战后可得金钱30000。

经过几场战争后，奚族与南方领主的主力终于在战场上相会了。这场会战双方所投入的兵力约是3个兵团与2个部落之比，如果战事迟迟没有决定性的发展，双方被阻隔的兵力将陆续投入战场，增添了不可知的变数。而队伍受限于其他战场防守的需要，只能投入3人进入战场。

此役三方人员加起来有七、八十人，这场大会战没有两个小时恐怕打不完。邢天和秋月于第八回合归队，同时得到古剑“天清”和古剑“地宁”。第十五回合，敌人大批援军会从桥头出现，单凭友军根本无法抵挡，所以一定要派强力的伙伴守住军旗，否则会导致游戏结束。如果战事拖过了30个回合，进入第四十九役连欧塔塔。否则进入第五十役和平谈判。

第四十九役　连欧塔塔

胜利条件：打败所有入侵的敌军。

失败条件：白志超阵亡或超过25回合不能逐退敌军或军旗被夺。

本关宝物：坐标(17,47)有无名剑谱，坐标(9,65)处的宝箱(上锁)有灵动装，坐标(11,47)处有霸王剑谱，坐标(21,41)处有妖精药罐。战后可得金钱25000。

提那城外的会战，奚族部落收兵退往首府连欧塔塔准备死守，领主军士气振奋，全力攻城，首府危在旦夕。

我方军旗被占就算失败，因此要护好军旗。敌我双方战成数团，要尽可能以优势兵力击败落单的敌军。在地形不利的地方要早点撤出。西碧拉会施展许多大魔法，不要让她有施展火力的机会。采用三路夹击的方式打败她。必要时使出玉石俱焚的超猛双人剑术，要以击倒西碧拉为主要目的。

第五十役　和平谈判

胜利条件：让南方领主接受我方条件，或击败南方领主的军队。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

本关宝物：坐标(14,29)有古老的魔法书，坐标(20,70)有魔王的点心，坐标(27,58)处有孔雀石。战后可得到金钱30000。

南方领主在军事屡遭挫折，决定性的一役又告失败，显得相当低落，军士们议论纷纷，认为不该无端地与奚族宣战，中下层的将领普遍愿意接受议和。南方领主无奈，只得派人与奚族谈和，而大本营却认为这次会谈是招降奚族。

如果答应了南方领主开出的条件，双方可免去一场战争，否则就要拼个你死我活。和平地谈拢条件后，接第五十一役内哄。如谈不拢接第五十二役落魄的元帅。无论用哪一种方式解决，任务完成后都可得到许多装备。

第五十一役　内哄

胜利条件:打败贝洛元帅,议和派获胜。

失败条件:第二军团长阵亡。

本关宝物:左上宝箱中有古老魔法书,右上宝箱中有孔雀石,右下宝箱中有魔王的点心,战后得到魔王的点心、生命之果和诱惑的羽衣,金钱20000。

奚族方面为议和开出的条件并不苛刻,只是要有人对此负责。消息传出后南方领主手下议论不止,于是自己罪行高低不同的两个阵营形成对立,没等奚族发动攻势就自乱阵脚了。

由于本关控制的是军团长,他在战斗后也不会加入,因此不必给他练功。实际上没有他的帮助,贝洛元帅也要被打倒,因此打不打倒不是很重要的事,寻找宝箱反倒实惠些。

第五十二役　落魄的元帅

胜利条件:击倒贝洛元帅。

失败条件:白志超阵亡。

本关宝物:杀死贴身侍卫可得防护衣和诅咒的法杖,杀死贝洛元帅可得刚玉和力量辉石。战后可得金钱25000。

贝洛得知议和派的举动后原本打算强力镇压,却发觉议和派的主力已经覆灭。手边的新兵也所剩无几,吓得他当晚就逃出已地驻守的大营,逃往南方。

虽然贝洛本人已是丧家之犬,但他与4名贴身护卫还有一定战力,因此也不能大意。贝洛元帅离开大营时带走了不少宝物,打败他一次就可以取得两样物品。

第五十三役　奚族圣地

胜利条件:打败大魔导师西碧拉。

失败条件:白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

本关宝物:左上宝箱(上锁)中有晶碳战甲,左下宝箱中有长刀(银霞),右下宝箱中有反引力滑靴,右方宝箱(上锁)中有炎魔狮子盾,中间高台的白砖有铡斧。战后可得金钱32000。

与南方领主的冲突告一段落后,白志超领着众人赶往圣地,想知道克雷布特里为了什么发动这一场战争。

此役敌方拥有可远程攻击的机兵与黑精灵,加上西碧拉会施放全画面的广域魔法,我方要先受到一定损伤才能接近敌人,只有缩小攻击面,由画面边缘清除敌军,尽量减少损伤。此关有传说中疯人院的隐藏关。此役有娜塔莉雅(配戴长老的护符,所有属性+5,行动力+3)、穆尔、泰普、苏、古斯塔夫、黛西加入。

第五十四役　返乡的游子

胜利条件:打败克雷布特里,或克雷布特里离去。

失败条件:白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

圣地内竟然别有洞天。克雷布特里及其手下早就在此等候队伍的到来。

本关一开始无法直接靠近敌头目克雷布特里,只能靠传送点来进行传送,由于传送的地点是随机的,所以运气好的话,就能够使属性强的角色传送到敌头目旁边,那就可以在15回合里将其打败。如果运气不好,只要坚守住阵地15个回合也可通关,但这样就没有下一关

了。

第五十五役　超时空传说

胜利条件:打败克雷布特里。

失败条件:白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

大家进入圣地内的传送室。

克雷布特里的血一旦没了以后就会自动补满,让人觉得他是个不死身,但只是靠着装备才维持不死的。在这一关地图的左下角(3,65)有块奇怪的矿石,如果队伍中没有一人把魔术修习完毕,就需要取得此矿石,让队伍中魔力最高的人使用,可习得最高级的魔术高温氧化,这样就能将克雷布特里打败了。

三、游戏心得

游戏技巧

(1)主角能力最好能够加强,其实游戏中只要有五、六名战士拥有强大的剑术和魔法就可以主宰整个战场。

(2)神术是最容易长经验值的,尤其是施展大面积的医疗术时,人物所能获得的经验值非常可观,有时在较低的职业时可以一口气升十级转个职业。而且通过使用法术来学习新的魔法比较缓慢,还不如使用医疗术快速提升角色的级别,以便于在职业转换中获得更多更强的魔法。

(3)无论是选择男主角或女主角,都应该尽量训练自己所扮演的一方的角色,让他们多杀敌,而另一方人物只是陪练,最后把经验值留给自己。邢天、秋月在第一次离开时会带走所有的魔法和经验,所以在第一次与他们分手前不用培养他们。

(4)剑术几乎是必修课,类似爆裂剑法、九天剑法这种敌我不分的大范围杀伤剑术更是要多多使用。将自己的队伍聚集成群,一招下去杀敌不多,但将自己队伍杀得元气大伤,然后马上让会神术的人物使用医疗魔法,那么能获得比杀个敌人多十几倍的经验点值。

(5)游戏的地形有高度差别,角色所施展的法术和剑术往往会因为高度的关系无功而返,所以占领较高的地形比较有利。

(6)英雄和女英雄的职业能够获得学习的功能,能够提高学习新剑法和魔法速度,所以得优先考虑升级。

(7)在危难中要多使用剑合术和魔合术,当两个拥有剑合能力和魔合能力的角色并列在一起时,就可以使出威力奇大的剑法和魔法,尤其是邢天和秋月在游戏后期,以及高级剑术联手时,整个画面敌人都能被杀光。同样,如果发现敌人相同职业的剑客和法师站在一起时,也要注意他们是否会施展联手绝技。

(8)很多关都会有援军出现,由于游戏很多时候可以控制这些人物,所以要注意游戏胜负的提示,尽可能地将他们用来引诱和阻挡敌人,然后施展剑法杀伤和救护他们。而在游戏中期开始,随着角色能力的提升往往会将这些多余的援军一击毙命,但也相对加快了游戏的进程。

(9)游戏的分支很多,要善于存盘。

(10)除了法师、剑客外,游戏增加的杀手、武术家等职业并没有多大的用处,所以还是专

心修练剑法，会发现完成整个游戏实在是个轻松的过程。而且拥有剑术法、魔法的战士能够同时拥有法力和精力，使他们成倍地增加。

(11)所有职业如果不转换而一路升到99级，将会最大幅度和最快提升人物的各项属性数值。有时职业的选择比较关键，同样可以转变为剑手和大剑士，但所需要的剑法ST和技巧不同，应该根据需要进行选择。让神学人物尽可能升级，这样可以获得大量的生命点数和增加攻击、防御等属性，不久就会在战场上显示出强大的综合战斗力。

(12)低级的角色攻击较高级别的敌人会获得较高的经验值，但这必须保证攻击会有所收获，否则只消耗了敌人的数点生命值，角色将会一无所获。而且在级别的差别中，让角色攻击敌人高级别的法师和弓箭手，让剑客用剑攻击敌人非剑客的职业，会有更大的收获。

秘技功能菜单

在游戏中按Esc键或用鼠标选择空地按左键显示功能菜单，选择系统设定/其他设定，按Ctrl+Alt+O键，出现“Password”(密码)的提示符号输入“UJGAME”可开启作弊模式。此后回到游戏画面，任意选取我方任意角色，按F10键会显示功能开关屏幕，说明秘技开启成功。这个功能屏幕的内容如下：

(1)SaveManLocation　存贮当前人员位置，此功能使用要小心。

(2)DebugAutoSave=Off　调试自动存贮，此功能使用也要小心。

(3)NoDead=off　此处如改成on，则我方人员不会死亡。

(6)GetMoney Money=XXXXX　获得金钱数，此值过大会变负值。

(7)AllmsCount=0　捐献的次数，此功能使用时要小心。

(8)SaveTreasureLocation　保存本关的宝物位置，需输入文件名。

(10)Hard=4　难度级别，1最简单，5最难。

(12)Exit　退出。

秘技

以上法启动秘技后，按以下键可得到相应的秘技：

Del：用鼠标圈住敌人后，按此键可杀死该人物。

Ctrl+A：在画面任意角色身上按此组合键，让其暂时学会所有的魔法与招式；

Alt+B：将当前的战场全图存于SAVE子目录下；

Alt+C：将当前屏幕战场存于SAVE子目录下；

Alt+E：用鼠标圈住敌方或NPC已行动过的人物后，按此组合键可使其再次行动。

Alt+R：用鼠标圈住彦清风方已行动过的人物后，按此组合键可再次行动。

Alt+T：可使行动过的敌方人物再次行动。

Alt+V：用鼠标圈住目标人物后，按此组合键可更改以下属性：

(1)HP　生命点数；

(2)MP　法力点数；

(3)ST　剑力点数；

(4)SP　精力点数；

(5)Strikeback　反应能力；

(6)Attack　攻击能力；

(7)Defend　防御能力；

(8)Fencing　剑术值；

(9)Tactics　战技值；

(10)Exp　经验点数；

(13)SkillValue　角色技能值；

(14)(X,Y)　人物当前所在坐标；

(15)Item　为获取指定的物品代码，物品的代码如下：

1	短剑	2	长剑	3	阔剑	4	青霜剑
5	巨剑	6	银剑	7	龙泉宝剑	8	三尖两刃剑
9	玄铁重剑	10	焱魔剑	11	光聚集成剑	12	古剑(天清)
13	古剑(地灵)	14	动力剑	15	古老的锈剑	16	弯刀
17	长刀	18	毒杀刀	19	锁链刀	20	双刃砍刀
21	武士刀	22	杀手刃	23	飞燕刀	24	冰霜之刀
25	碧磷马	26	风魔快刀	27	无形破甲刃	28	动力刀
29	独角兽圣刀	30	长刀(银霞)	31	短杖	32	长杖
33	法杖	34	檀木法杖	35	水晶杖	36	黑钻杖
37	仙灵之杖	38	七彩杖	39	轮转法杖	40	仙女棒
41	魔力权杖	42	冬瓜流星	43	欧西德之杖	44	动力杖
45	灵异之杖	46	短弓	47	长弓	48	十字弓
49	弓箭枪	50	射手弓	51	神木弓	52	爱神之弓
53	轰天炮	54	连弩	55	射日大弓	56	银梭流星弓
57	穿甲飞弹	58	枪弩	59	鹰眼神弓	60	短斧
61	战斧	62	巨斧	63	双刃斧	64	爆烈斧
65	回旋飞斧	66	裂地斧	67	铡斧	68	兽王战斧
69	大地之斧	70	魔神的妖斧	71	动力斧	72	疯狂战斧
73	长矛	74	长枪	75	骑士枪	76	穿甲重枪
77	光之矛	78	太极矛	79	雷鸣矛	80	圣骑士银枪
81	龙王战戟	82	饮血魔枪	83	光线枪	84	动力矛
85	双龙锥	86	长鞭	87	蝎尾鞭	88	电气鞭
89	龙牙凤爪鞭	90	战斗拳套	91	钢爪	92	巨魔爪
93	龙爪	94	破坏爪	95	动力爪	96	鸳鸯爪
97	布衣	98	皮衣	99	僧衣	100	皮裘
101	旅行服	102	功夫裘	103	丝衣	104	魔导士长袍
105	修行者法衣	106	护身丝衣	107	精灵的法衣	108	僧侣护袍
109	魔力护袍	110	冰心法衣	111	雪蚕法衣	112	光明圣衣

113 黑暗亵衣　114 仙女彩衣　115 梦境法衣　116 防护衣
117 隐形斗篷　118 忍者服　119 武斗服　120 银丝战衣
121 无极战衣　122 龙筋战衣　123 正气战衣　124 玄天战衣
125 灵动装　126 独角兽　127 皮甲　128 硬皮甲
129 环形甲　130 锁子甲　131 鳞片甲　132 青铜铠甲
133 精铁铠甲　134 战斗铠甲　135 水晶战甲　136 圣骑士铠甲
137 龙鳞甲　138 玄龟外甲　139 圣光战甲　140 沉寂战甲
141 飞行装甲　142 金刚战甲　143 亡灵战甲　144 晶碳战甲
145 嗜血的魔铠　146 布帽　147 战意头巾　148 皮帽
149 护头　150 头盔　151 大型头盔　152 钢盔
153 铁面具　154 骑士头盔　155 巨人战盔　156 龙鳞战盔
157 水晶头盔　158 霸者的皇冠　159 法师帽　160 魔力冠
161 巫蛊覆面　162 智者之冠　163 神官之冠　164 辉石法冠
165 质子护盔　166 铁皮靴　167 皮靴　168 长筒皮靴
169 铁皮靴　170 马靴　171 功夫靴　172 长筒皮靴
173 钢靴　174 骑士靴　175 忍靴　176 武斗靴
177 高级战靴　178 疾风靴　179 龙鳞靴　180 魔法靴
181 玻璃靴　182 神奇闪避靴　183 反引力滑靴　184 木盾
185 小圆盾　186 皮盾　187 青铜盾　188 镶铁盾
189 魔法盾　190 精钢盾　191 塔盾　192 兽王盾
193 水晶盾　194 龙牙盾　195 七彩镜盾　196 巨魔塔盾
197 能量盾　198 灵光法盾　199 暗黑力盾　200 炎魔狮子盾
201 风暴盾　202 反魔法之盾　203 钛合金盾　204 太阳石
205 金钢石　206 虎眼石　207 月长石　208 粉晶石
209 黑曜石　210 玫瑰石　211 蛋白石　212 猫眼石
213 孔雀石　214 鸡血石　215 祖母绿　216 珊瑚
217 琥珀　218 刚玉　219 碧玺　220 玛瑙
221 珍珠　222 翡翠　223 灵符　224 水晶球
225 圣器　226 霸王剑谱　227 魔术原理　228 屏障结界
229 战斗力仪　230 个人传送器　231 地灵珠　232 水华珠
233 风动珠　234 火神珠　235 圣光珠　236 阎寂珠
237 邪神护身符　238 护身项链　239 微笑的面具　240 丑陋的面具
241 幻之境　242 大地战鼓　243 长老护身符　244 电磁屏障盾
245 加速装置　246 战斗电脑　247 药草　248 疗伤草
249 小还丹　250 大还丹　251 魔草　252 魔花
253 香料　254 闻香瓶　255 行气散　256 运功散

257 无极仙丹 258 魔王的点心 259 解毒草 260 化石草
261 通神草 262 金仙草 263 充血的棺材 264 诅咒的法杖
265 丑角面具 266 银牙弯刀 267 变身丸 268 诱惑的羽衣
269 堕落之冠 270 恶魔的契约 271 卖身契 272 漂亮的洋装
273 兴奋剂 274 力量辉石 275 龙之鳞 276 妖精药罐
277 智慧果 278 兵法书 279 无名剑谱 280 生命之果
281 魔法之酒 282 仙丹 283 绝命仙丹 284 隐形药水
285 巨兽卵 286 绳索 287 镜子 288 蛋
289 染料 290 军事令牌 291 军事计划书 292 万能钥匙
293 洋娃娃 294 古老魔法书 295 象牙圣环 296 偏袒的天平
297 狂教徒之书 298 腐败的食物 299 星象宝典 300 吸血鬼之齿
301 不明矿石 302 龙牙

(17)Sex 性别；

(19)关系值。

造出指定的人物

将鼠标置于空白处，按 Ins 键则造出一个指定的人物，出现选单如下：

(0)(X,Y)：当前坐标；

(1)Embatter：选择人物派别：0 为玩家方，1 为任意军，2 为敌军，3 为敌头目。

(2)ArmID：此人物职业的编码，职业编号如下：

001 蛮人 002 佣兵 003 警卫 004 修士
005 盗贼 006 格斗者 007 修士 008 行咒者
009 魔法师 010 狂战士 011 剑术师 012 重骑兵
013 长弓手 014 忍者 015 拳法家 016 祭司
017 巫医 018 法师 019 武者 020 圣战士
021 德鲁依 022 嗜血战士 023 大剑师 024 圣骑士
025 游侠 026 黑骑士 027 上忍 028 大神官
029 武道家 030 大法师 031 降术师 032 战神
033 巫师 034 贤者 035 英雄 036 蛮女
037 剑士 038 枪兵 039 射手 040 飞贼
041 修女 042 通灵使 043 魔术师 044 魔女
045 女战士 046 幻术剑士 047 玫瑰骑士 048 弩手
049 杀手 050 圣徒 051 妖术师 052 幻术师
053 女巫 054 骑弓手 055 魔剑使 056 祈导师
057 女战神 058 剑圣 059 魔法骑士 060 连弩手
061 皇家杀手 062 圣女 063 邪灵使 064 灵术师
065 召唤师 066 独角兽骑士 067 女英雄 068 精灵使

069	魔法导师	070	骷髅兵	071	巫妖	072	小丑
073	海盗	074	鱼人	075	骷髅王	076	堕落天使
077	黑精灵	078	人鱼	079	公主	080	机兵
081	剑手	082	魔法剑士	083	剑客	084	灵剑使
085	霸皇剑士	086	剑宗	087	斗士	088	魔刃使
089	法术士	090	水月刀圣	091	最高领主	092	女王
093	行政长官	094	首席事务官	095	商队队长	096	富豪
097	部落长老	098	沙盗头目	099	小龙	100	大使
101	女奴	102	游牧民族	103	商人	104	渔夫
105	石化蜥蜴	106	魔力鸟	107	蝙蝠	108	树妖
109	地龙	110	僵尸	111	僵尸王	112	销魂猫
113	地元素	114	火元素	115	风元素	116	水元素
117	天使	118	恶魔	119	巨神	120	吸血鬼
121	异界兽	122	女知	123	龙	124	伊娃
125	秋月	126	邢天	127	清风	128	芙蓉
129	长老	130	小孩	131	男村民	132	女村民
133	贵族公主	134	宫廷剑士	135	首席事务官	136	女奴

(3)LV:出现时的级别;

(6)出现时面对的方向;

(7)Sex:兵种性别。

大航海时代Ⅲ

一、游戏简介

这是一款由光荣公司推出的策略类游戏。游戏在日文 Win 95 平台上运行。在前作获得巨大成功的情况下,又再次推出新界面的航海探险游戏,让人很想再玩一把。

二、游戏攻略

游戏安装

游戏要在日文 Win 95 下安装,如果没有日文 Win 95,也可以在中文 Win 95 下安装,但要有南极星、汉字通等多文种环境软件的支持。在中文 Win 95 下安装,在安装完毕后会显示安装失败,此时叫出档案管理,将安装的目录名称改为其他名称后,再按掉安装失败的对话框,否则所有的安装档都会被删掉。如果要看动画,还需要把 *.AVI 文件也拷贝进来。

主角选定

开始游戏时可选择等级是容易(easy)和正常(Normal)。选择容易级的主角固定(2 选 1),一开始就有副官,资金也较多,一开始就能直接买船。选择正常级的,可以自已选主角,但只能是葡萄牙或西班牙的国籍。一开始没有副官,资金也比较少。

在人物创造时人物的能力值最大的差异是年龄因素：

年轻人(20 岁左右)：体力与武力值较高(70,100)，智力与魅力较低(大多低于 60)，额外技能点数小于 9(大多只有 3 而已)。

中年人(31,35 岁)：4 个数值都比较高(60,90，但高不过 100)，额外技能点数 10,19。

老年人(36 岁以上，人物肖像画变老)：智力与魅力值高(70,100)，体力与武力值低(大多小于 60)，额外技能点数 20,29。

这三者的运气值是由随机数决定的。主角年龄越大，起始名声越高，但会有起始恶名值(恶名值每过 1 个月就会少 30 点)。

各项指标

主角有许多属性，这些属性对游戏的进程有一定影响，其中如航海术越高，则疲劳度较不易增加，疲劳度到达 100 则船员开始死亡。运用术越高则在陆地上探险时，船员较不易不满或反叛。另外，技能值由 0 变到 1 需技能点数 1 点，由 1 变 2 需技能点数 2 点，由 2 升到 3 需技能点数 3 点。

同伴

同伴最多为 4 人，其酬劳中按契约计算。每次完成并回报一次契约后便会询问要不要继续雇用他。若不要便会离开。同伴可充任的职务有：

副官：武力、体力、剑术、炮术、射击技能越高越好，单挑与海战时可以委任。有时陆战打完后，主角和副官的武力会上升。或者单挑完后，单挑的人武力会上升，但船员叛乱时的单挑后，武力不会上升。

航海士：航海技能越高越好；

通讯：也就是翻译。最好找拥有主角不会的语言能力越多的人越好，要到达 3 才有用。在完全听不懂话的城市休息后，可能会学得那里的语言，不过只有 1。

结婚及生孩子

游戏中有世代交替及结婚的功能。要结婚要先找好对象，再送礼物，直送到她跟你跑后，回到自己家里生孩子。儿子满 18 岁后便可以接替父亲了。地中海口说文句可有可无，只是用来帮助找新娘用的。在生儿子之前要注意，儿子的技能与父亲的技能有继承关系。当父亲的某项技能为 3 时，儿子就会继承，也同样是 3。父亲的技能值为 2 或 1 时，儿子就不一定会继承。如果当时父亲的技能都是 3 时，儿子除了继承所有会的技能外，还有一项不会的技能变成 2。

订契约

进入游戏后先到图书馆找出可以订契约的资料(蓝色的书)，然后再找人签约，签约后会得到一半签约金及期限，并借到船，这时可以要求增加资金(期限缩短)或期限延长(资金减少)，找到后，在期限内回报便可得到另一半签约金，自己的名声也会上升。名声够高后可以找有钱的资助者。在签约时要注意签约的项目与资助者的喜好是否相同。如果没有签约就找到发现物时，可以到首都港发表，再将发现物卖掉。签约后可到酒馆老板那里打听情报。

完成契约

对探险家而言，签约后必须赶在期限内回报，所以在时间上必须尽量不浪费。在游戏中

的时间单位是“天”。要注意的是进入港口补给后，不进入城内直接出港，耗时10天，疲劳度减10。只要一进入城，出城后耗时20天，疲劳度减20，不累计1。在宿屋里休息，耗时30天，疲劳度减30，累计2。只要回报契约或在母港发表发现物时，疲劳度会降为0，可利用这点来减少在其他城市所消耗的时间。

武器和防具

在欧洲可以买到的最贵武器和防具，地点在：

N48，E2（巴黎）：价格为47000元。

N34，E35（贝鲁特）：价格为44000元。

N34，E18（格但斯克）：价格为35000元。

N40，E28：ロンギニスの枪。契约提示：圣索菲亚大教堂。

N35，E135：赤系威胴丸铠。契约提示：黄金寺。

N38，E29：テンプル骑士团の甲胄。契约提示：圣遗物箱。

N57，W4：圣剑エクスカリルの。契约提示：尼斯湖怪兽。

N59，E10：ミヨルニルの锤。契约提示：北欧木造教会。

必要的契约提示必须在图书馆得到这项契约提示才能拿得到，如果没有这项提示，便拿不到。

图书馆

必须在图书馆得到契约提示后才能拿得到相应发现物，如果没有契约提示，便拿不到。在图书馆看书时，同伴的技能可以做补助（假如书的内容需要历史技能为3才能阅读，但主角本身的技能点数不够时，可以找个有历史技能为3的同伴加入，这样就可以看那本书）。

各地图书馆所在地：

伊比利亚：

里斯本（N38，W9）、赛维利亚（N37，W6），托莱多（N39，W4，内陆），格拉纳达（N37，W3，内陆），巴塞罗那（N41，E2）。

北欧：

伦敦（N51，E1），巴黎（N48，E2，内陆）、阿姆斯特丹（N52，E4）、哥本哈根（N55，E12）、维也纳（N47，E16，内陆），华沙（N51，E21，内陆）。

地中海：

热那亚（N44，E8，内陆）、米兰（N45，E8）、罗马（N42，E11）、佛罗伦萨（N44，E11，内陆）、威尼斯（N45，E12）、那不勒斯（N40，E14）。

中近东：

突尼斯（N37，E10）、伊斯坦布尔（N41，E29），亚历山大（N31，E30）、开罗（N30，E30，内陆）、耶路撒冷（N32，E35，内陆）、大马士革（N34，E36，内陆）、麦加（N21，E39）、巴格达（N32，E44）、伊斯法罕（N32，E51，内陆）。

美洲：

墨西哥城（N19，W100，内陆）。

亚洲：

德里(N28,E77,内陆),撒马尔罕(N39,E66,内陆)、成都(N29,E103,内陆)、西安(N33,E109,内陆)、北京(N40,E116,内陆)、广州(N2,E113),开封(N34,E114,内陆)、杭州(N30,E120)、南京(N31,E121),汉城(N37,E126),京都(N35,E135)。

船舰

船舰共有 8 种,全部都在欧洲及地中海附近。其中在伊比利亚附近会出现 6 种,北欧会出现 7 种,伊斯兰会有一种。船舰的指标包括帆种、炮数、重量、积载重量、耐久性、推进力、船员数等指标。其中帆种分为三角帆(逆风船)及四角帆(顺风帆)。例如指标为 443,则表示船首帆为四角帆,主帆为四角帆,船尾帆为三角帆。游戏的船在后期大多可以加帆或变更帆种。

炮数有两个,买船时配备的炮数和可改造 的最大炮数。装好后还必须在造船厂购买炮种才算完成配置。

在造船场中可以依自己的喜好改造船舰。最多只能带 8 艘船出海,在游戏中会有一些国家不让你进入他的城市内,这时可以选择攻击(陆战),只要打下首都来后,整个国家就变成你的,一个城只能打 10 回合,如果超过 10 回合还不能攻下,就只能强迫退兵。不过西班牙或葡萄牙会有另外找根据地的现象。另外较大一点城市都会有一次援军加入。打陆战时最好是主角或副官,其中一人的剑术、炮术、射击越高越好。

船首像

船首像在各造船厂和罗马均有销售,也可以是发现物。其中价格最贵的前 10 位如下:

魔王像:S21,W137,23 万元,契约提示:ム帝国;

死神像:N14,W36,20 万元,契约提示:海;

女神像:N22,E32,14 万元;

天马像:S24,E131,13.8 万元;

不死鸟像:N11,E36,13.5 万元;

炎神像:N38,W111,13.5 万元,契约提示:石造村;

天龙像:N37,W113,13 万元;

海神像:S27,W109,12.5 万元,契约提示:复活节岛巨人像;

白虎像:N40,E113,12.5 万元,契约提示:云岗石窟;

水龙像:S2,E20,12 万元,契约提示:テレ湖の水龙。

谜题

有时找到发现物时会要求解一些谜题。

(1)圣杯谜题:利用 3 个杓子来装水,再填满底下的 10 个杯子。将 3 个杓子互相配合,使水量为需要的水量后,再倒入 10 个杯子中,10 个杯子中的水量不能多。

(2)人面狮身的谜题:

问题一:自己。

问题二:四脚兽和二脚兽总数($x+y=?$),脚的数量($4x+2y=??$),求 x。解二元一次方程即可。

问题三:四脚兽和二脚兽总数($4x+2y=?$),数年后所有四脚变两脚,两脚有 a 匹变三脚

(2x+2(ya)+3a=??),求 x?

问题四:四脚兽及二脚兽总数(4x+2y=?),数年后所有四角兽变两脚兽,两脚有 a 匹变三脚,而且有原先四脚的倍数出生(2x+2(ya)+3a+8x=??),求 x?

(3)迷宫 64 谜题:

照宝箱的号码依次开启,并走完所有的格子(4×4×4),最后走到出口。先自己默走一次,如果地图太麻烦的话可以直接走到出口,这样会重新开启不一样的地图,最多可重新开启 2 或 3 次。

(4)钓鱼之谜:

移动船只,避开其他鱼类,钓到最底下的大鱼,失败后不会死,运气占最主要的因素,多试几次也会成功。

(5)金币之谜:

利用天平,在三次测量中,找出一堆金币中唯一重量不一样的金币。由于不知道伪币是轻还是重,所以比较麻烦。以 10 个金币为例,第一次测 1、2、3 和 4、5、6,第二次测 1、2、3 和 7、8、9,由此可判断哪一堆里有伪币,伪币是重还是轻,第三次测量便可以得出结果。

(6)巴拉莫塔之谜:

将圆盘依序(大的在下、小的在上)移动至上方的盘子中。

(7)矢印立方体之谜:

翻动一个六面体,这个六方体每一面都标示着一个方向,每一次翻面都可先侧向转动一次,翻面后立方体上方的方向即是前进的方向,有一次重来的机会。

百科事典

地理篇、历史篇、宝物篇、宗教篇、交易品篇。

页:自家中百科事典的各篇的页数。

契约提示:在可签约的提示清单中的名称,非百科事典内的内容,如果是“???”时表示发现物不用得知契约提示便可以直接找到。

位置:发现物的经纬度,除非有特殊说明,否则都是在陆地地。找不到的话就在附近绕一绕,如果还找不到,说明没有这样的契约提示或没有签约(当某地有发现物时,只要经过附近,游戏进行的速度会变慢)。

得到物品:在这个地方会找到的物品,如果写有附属品则表示在其后的坐标城内有附属发现物,为签约后才会出现的物品,与主要发现物一起回报的话,名声和金钱会上升较多,如果发现物为书籍的话,要记得先读一读,书上会有一些契约提示。

地理篇:

第 1 页,契约提示为非洲南端,在 S34,E19 可得到南非地图。

第 2 页,契约提示为西回航路,在 N32,W64(岛)可得到西回航路图。

第 3 页,契约提示为印度,到达印度后得到印度航海图;

第 4 页,契约提示为马六甲海峡,在 N1,E103(海)可得到马六甲海峡海图。

第 5 页,契约提示为香料诸岛,在 S3,E127(城)可得到香料诸岛的地图。

第 6 页,契约提示为中国,在到达中国后可得到中国地图。

第 7 页,契约提示为新世界海峡,在 S54,W72(海)可得到新世界海峡地图。

第 8 页,契约提示为世界一周航路,在绕行世界一周后可得到世界一周的记录(队伍中要有副官)。

第 9 页,契约提示为ジペンク,在到达日本后可得到ジペンク地图。

第 10 页,契约提示为南方大陆,在到达澳洲后可得到南方大陆地图。

第 11 页,契约提示为南极大陆,到达南极后可得到南极大陆地图。

第 12 页,契约提示为白令海峡,在白令海峡可得到白令海峡地图。

第 13 页,契约提示为白鳞的阶段,在 N37,E28 可得到奇迹的花(服饰品)。

第 14 页,契约提示为黄山,在 N31,E115 可得到精灵像(船头雕像)。

第 15 页,无须契约提示,在 S24,E131 可得到天马像(船首像)。

第 16 页,契约提示为大峡谷,在 N37,E113 可得到飞龙的像(船首像)。

第 17 页,契约提示为神之祭坛,在 N37,W112 可得到彩虹发饰(服饰品)。

第 18 页,契约提示为大湖的沘,在 N43,W78 可得到女神之泪(服饰品)。

第 19 页,契约提示为イグアスの沘:N26,W54,真实のオカリナ(服饰品)。

历史篇:

第 1 页,契约提示为カルナツク巨石群,在 N47,W3 可得牛骨。

第 2 页,契约提示为巨石之祭坛,在 N51,W2 可得到马林之杖。

第 3 页,无需契约提示,在 N42,E11(城)可得 X。

第 4 页,契约提示为ミケネ,在 N37,E22 可得到アガメムノンのマスク(与宝物 3 同一来源,附属品:N42,E29)。

第 5 页,契约提示为ペルテノン神殿,在 N37,E23(城)可得到イ・ジスの盾。

第 6 页,契约提示为テルフオイの神殿,在 N38,E21 可得到黄金之竖琴。

第 7 页,契约提示为ミノタウロス,在 N35,E25 可得到ミノタウロスの斧(武)。

第 8 页,契约提示为エジプトのビラミッド,在 N30,E30 可得到エジプトのアンク。

第 9 页,契约提示为テルフオイの神殿,在 N38,E21 可得到ギゼの三大ピラミッド。

第 10 页,契约提示为王家之谷,在 N25,E31 可得到ツタンカ・メンのマスク。

第 11 页,契约提示为ミケネ,在 N37,E22 可得到少年王之秘宝。

第 12 页,契约提示为テベの神殿群,在 N25,E32 可得到死者之书。

第 13 页,契约提示为ラムヤス二世の大神殿,在 N22,E32 可得到女神之像(船首像)。

第 14 页,契约提示为トロイア,在 N39,E25 可得到ヘレネのジユドン(服饰品)。

第 15 页,契约提示为イシユタル门,在 N31,E45 可得到苏美尔粘土板(书籍)。

第 16 页,契约提示为金银のリユトン,N30,E53 可得到银のリユトン

第 17 页,契约提示为インダスの城塞,在 N27,E68 可得到石のシル

第 18 页,契约提示为タメルの寺院,在 N13,E103 可得到蛇神之像(船首像)。

第 19 页,契约提示为云岗石窟,在 N40,E113 可得到白虎之像(船首像)。

第 20 页,契约提示为万里长城,在 N41,E117 可得到天龙之像(船首像)。

第 21 页,契约提示为乾陵,在 N24,E108 可得到龙之宝珠。

第22页，契约提示为ネストリウス派，在N33，E115(城)可得到景教之十字架。
第23页，契约提示为武宁王陵，N36，E126可得到乌罗冠之金花。
第24页，契约提示为丰饶之村，在N34，E138可得到天女之羽衣。
第25页，契约提示为爪哇之巨大佛塔，在S5，E106可得到狮子之像(船首像)。
第26页，契约提示为石之战士像，在N20，W100可得到アステカのナーフ(武)；
第27页，契约提示为翡翠之假面，在N17，W91可得到翡翠假面。
第28页，契约提示为巨大地上绘，在S15，W74可得到鹫之雕像(船首像)。
第291页，契约提示为テイアワナコ，在S16，W69可得到黄金のイヤリング
第30页，契约提示为圣者之约束之街，N20，W88可得到ベレシアヌス古写本(书籍)。
第31页，契约提示为シボラの7つの都，在N20，W89可得到トロアノ古写本(书籍)。
第32页，契约提示为石造村，在N38，W111可得到炎神之像(船首像)。
第33页，契约提示为水晶のどくろ，在N19，W99可得到水晶のどくろ。
宝物篇：
第1页，契约提示为ヘオウルフの黄金兜，在N54，W1可得到サットンニフの兜(武)。
第2页，契约提示为イングランド王室の宝，在N53，E0(海)可得到ジヨン王の酒杯。
第3页，契约提示为ミケネ，在N37，E22可得到アガメムノンのマスク。
第4页，契约提示为王家之谷，在N25，E31可得到ツタンカーメンのヘスク面具。
第5页，契约提示为古代エジプトの记录，在N31，E31(城)可得到ロゼッタ石(书籍)。
第6页，契约提示为エジプトのビラミット，在N31，E31(城)可得到エジプトのアンク。
第7页，契约提示为萨拉贡王之头像，在N34，E43可得到萨拉贡王的头像。
第8页，契约提示为カルデアのウルの圣塔，在N30，E30可得到ウルの黄金の发饰り。
第9页，契约提示为金银リユトン，在N30，E53可得到银リユトン。
第10页，契约提示为银の水差し，在N32，E48可得到银の水差し。
第11页，契约提示为ヒントウ寺院，在N16，E75(城)可得到シウア神像。
第12页，契约提示为缅之佛塔，在N16，E96(城)可得到黄金之像。
第13页，契约提示为ダライニラマの宫殿，在N32，E90(城)可得到マニ筒。
第14页，契约提示为金镂玉衣，在N36，E110可得到金镂玉衣。
第15页，契约提示为殷商之青铜器，在N36，E114可得到四羊方尊。
第16页，契约提示为中国七宝，在N39，E116(城)可得到明代七宝。
第17页，契约提示为候风地动仪，在N36，E119可得到侯风地动仪。
第18页，无需契约提示，在N34，E135可得到白琉璃碗锁(武)。
第19页，契约提示为インダスの城塞，在N27，E68可得到石のシル
第20页，契约提示为倭国之金印，在N33，E130可得到邪马台国之印，黑装束(防具)。
第21页，契约提示为太阳帝国，在N19，W100可得到太阳之石。
第22页，契约提示为水晶のどくろ，在N19，W99可得到水晶のどくろ。
第23页，契约提示为黄金乡エルドラド，在N6，W73可得到シペニトテク神の假面。

第22页，契约提示为翡翠假面，在N17，W91可得到翡翠假面。

第23页，契约提示为黄金帝国，在S13，W71可得到シカンの黄金大假面。

宗教篇：

第1页，无需契约提示，在N38，W9（城）可得到X。

第2页，无需契约提示，在N43，W8（城）可得到X。

第3页，无需契约提示，在N37，W6（城）可得到X。

第4页，无需契约提示，在N48，E2（城）可得到X。

第5页，无需契约提示，在N50，E0（城）可得到X。

第6页，无需契约提示，在N47，E0（城）可得到X。

第7页，无需契约提示，在N43，E1（城）可得到X。

第8页，无需契约提示，在N45，E8（城）可得到X。

第9页，无需契约提示，在N38，E13（城）可得到X。

第10页，无需契约提示，在N44，E10（城）可得到X。

第11页，无需契约提示，在N42，E11（城）可得到X。

第12页，无需契约提示，在N44，E11（城）可得到X。

第13页，无需契约提示，在N45，W1（城）可得到X。

第14页，无需契约提示，在N54，E19（城）可得到X。

第15页，契约提示为ポアチエ大圣堂，在N46，E0可得到银十字架。

第16页，契约提示为モンサンミシエル，在N48，W1可得到巡礼十字架。

第17页，契约提示为北欧木造教会，在N59，E10（城）可得到ミヨルニルの锤（武）。

第18页，契约提示为俄国教会，在N56，E36（城）可得到ギリシヤ正教之十字架。

第19页，契约提示为圣索菲亚大圣堂，在N40，E28（城）可得到ロンギヌスの枪（武）。

第20页，契约提示为之プレステンジヨアンの国，在N40，E113可得到绘画本圣书（书籍）。

第21页，契约提示为圣遗物箱，在N38，E29可得到テンプル骑士团の甲胄。

第22页，契约提示为圣坟墓教会，在N32，E34（城）可得到死海写本（书籍）。

第23页，契约提示为エドムの都市，在N30，E34可得到黄金之林禽。

第24页，契约提示为カルデアのウルの圣塔，在N30，E30可得到ウルの黄金の发饰り。

第25页，契约提示为诺亚方舟，在N37，E42可得到希望のかけら。

第26页，契约提示为パベルの塔，在N31，E44可得到ハンムラビ法典のステラ风格。

第27页，无需契约提示，在N4，E30（城）可得到X。

第28页，无需契约提示，在N45，E12（城）可得到X。

第29页，无需契约提示，在N42，E11（城）可得到X。

第30页，契约提示为亚瑟王之圣杯：N64，W18可得到亚瑟王之圣杯。

第31页，契约提示为圣ステプアンの冠：N42，E34可得到圣ステプアンの冠。

第32页，契约提示为圣遗物箱，在N38，E29可得到テンプル骑士团の甲胄。

第33页，契约提示为ネストリウス派，在N33，E115（城）可得到景教之十字架。

第34页，契约提示为天のカーテン，在N74，E22（海）可得到天使之像（船首像）。

交易品篇：

第1页，契约提示为印度之谷物，在N22，E89可得到禾苗。

第2页，契约提示为ヌエバエスバニヤの谷物，在N15，W90可得到トウモロコシの种。

第3页，契约提示为ジヤガイモ，在S0，W79可得到ジヤガイモの苗。

第4页，契约提示为コシヨウ，在N20，E71（城）可得到胡椒之实。

第5页，契约提示为チヨウジ，在S3，E127（城）可得到丁子之实。

第6页，契约提示为シナメン，在N10，E76可得到之シナモンの木。

第7页，契约提示为新香料，在N17，W98可得到ビメントの实。

第8页，契约提示为之サラヤンの活力饮料，在N23，E58可得到咖啡树。

第9页，契约提示为茶，在N24，E119（城）可得到茶叶。

三、游戏心得

参数修改

修改存档文件SAVEDATA.CDS，参数的地址如下（SECT 0000）：

体力：DISP 0045

知识：DISP 0046

武力：DISP 0047

魅力：DISP 0048

技能：DISP 0056－0082

声望：DISP 0083－0084

恶声望：DISP 0087－0088

金钱：DISP 0153－0156

存款：DISP 0158－0160

大赛车Ⅱ

Grand Prix 2

一、游戏简介

又译为《劲爆方程式》、《F1大奖赛》。这是由Microprose公司在1996年初出品的模拟驾驶游戏。游戏容量520MB，硬盘安装容量9MB（最小安装）至58MB（最大安装）。它真实地再现了1994年一级方程式赛车的情况。一级方程式大奖赛是国际赛车联合会的最高级别的场地赛，它是赛车比赛中的王者，游戏真实再现了赛车界的情况。游戏支持640×480的分辨率，但背景的色彩比较单调，图形也简单。

二、完全攻略

游戏用键

A:加速;

Z:减速;

A + Spacebar:上档;

Z + Spacebar:下档;

＜:左;

＞:右;

O:观看引擎的负载;

P:暂停;

F1 - F8:打开或关闭8种自动驾驶装置,如入弯自动减速、自动换挡、车头自动向前、档位提示、减小打转几率等8项功能

↑或↓:切换到其他车手的座舱视角;

→:自己的座舱视角;

←:用外部电视转播镜头跟踪自己的赛车;

PgDn:尾追角度;

PgUp:其他几个角度;

Ins和Del:开关摄像。

赛道

游戏包括F1大奖赛的全部16条赛道,包括刁钻古怪的日本赛道、群山环抱的太平洋赛道、景色宜人的摩洛哥赛道、无惊无险的意大利赛道等。在赛道再现方面,游戏连巴西站的上坡下坡都很好地表现出来了。虽然不是真的坐在车内,无法感受上下坡加减速带来的身体上的冲击,但还是可以从车速上看出这一变化。每条赛道除有精细的地形图可在赛前做充分了解外,还提供本赛道的最佳成绩及单圈最好成绩等信息供参考,这些数据都是由国际赛车联合会提供的。

F1赛车的赛道是专用赛道,路况比较好,没有太大的坡度,但弯道出奇地多,一个弯道没有过好就会让后面的车辆超过。有的赛道要跑很多圈,如难度不低的日本赛道要跑12圈,都跑下来也需半个多小时。在高度紧张的情况下长时间地玩游戏,对玩家是个不小的考验。

车队

游戏中共有15支车队,包括威廉姆斯车队、贝纳通车队、麦克拉伦车队、费拉里车队等,共有30位车手,包括达蒙·希尔、阿莱西、舒马赫等,这30名车手所戴的头盔都是不同的(其图案也是符合实际情况的)。各车队所用的赛车也符合实际情况,而且是无法更改的,如威廉姆斯车队用的是雷诺赛车、贝纳通车队用的是福特赛车、麦克拉伦车队用的是标致赛车、费拉里车队用的是费拉里赛车,等等。虽然不能改赛车,但车的许多性能参数是可调整的,其中制动系统、离合器六档的比率全部可调,最复杂的要数轮胎,参数很多,如阻尼器的快慢速撞击、快慢速反弹、轮胎的弹性及厚度等。

游戏中可对赛车的自动系统进行设定，可将自动排档、车头自动向前、弯道自动降档、档位提示、减小打转几率等8种参数全都打开，这样可大幅度提高驾驶的安全性，降低驾驶的难度。

在比赛过程中可从车内的显示屏中得知剩余的油量和汽车的疲劳程度，这有助于决定何时进入修理站更换轮胎、加油。进修理站的时机是否合适，在修理站的耗时多少，对比赛的结果有很大的影响。

赛车故障

赛车的故障种类是随机的，有机械故障、油路故障、通讯故障等8种，这些故障可在设定中排除，这样游戏难度可大大降低。但是，如果都打开，比赛起来就可符合实际情况。

热身赛

每个赛道有多达5次的热身赛，用于熟悉赛道。在星期五有一场练习和一次排位赛，排位赛的成绩用来确定你在最后比赛时赛车的发车位置。如果觉得成绩不理想，星期六还有一场练习和排位赛。星期天的正式比赛前还有一次热身赛。如果不参加排位赛，则以第26名(即最后一名)的位置参赛，这样就很难拿到好名次了。

赛事种类

要想获得大奖赛的冠军，就必须在每一个分站的比赛中都跑出相当好的成绩，失手一次可能还有希望，失手两次估计就与冠军无缘了。如果不想跑费时很多的冠军赛，也可选单项赛(Non－championship Race)，只参加16站中某一站的比赛。

在片头动画过了以后，立即选 Quickrace 选项进入比赛，不用调任何选项，即可作为阿莱西参赛。在比赛中的发车位置按1994年的成绩排列。

图象参数

游戏还为图象提供了多个选项，如路旁的物体(如树、石头、护栏、建筑物等)是否打开，反光镜中看到哪些物体。在调整这些参数时，旁边有个帧数显示器可显示如果打开可关闭这些参数，游戏时画面显示每秒钟可达到多少帧数。一般来讲，能达到17/秒就很流畅了。

策略

游戏难度较高，要想跑完16站比赛夺取世界冠军似乎是不大可能的。如果排位赛名次靠后的话，比赛中唯一的领先机会就是在发车时超车。但要注意第一个入弯时如果与其他车辆发生碰撞，就会被挤出赛道，那就与名次无缘了。由于F1赛车所用的光头胎很宽，不会侧滑，无法玩出拉力赛车的入弯时降低一档，侧滑入弯而速度不减，然后再加速出弯的技术动作。所以只能老老实实地在入弯前降档减速到很低，等出弯后再加速，否则赛车会满地乱转。跑起来之后，想要超车只有在入弯时延后减速，抢先入弯，但要注意避免碰撞，超前后减速要快而适当，不然很容易冲出赛道或是出弯时速度太低又被反超。如果技术达不到相当水平，那就无法将身后的车手甩开，他们并不是水平低超不过去，而是因为你跑得慢挡住了路。所以要想保住现在的位置，入弯时要很小心，时时记住把住内侧弯道，不要让别人超过去。但要注意：S弯时，内道入弯后在出S弯时就是外道，所以入S弯时的角度和卡位就很重要了。如果在比赛中出现一两个小失误，问题还不大，最多被几辆车超过去，要是出现滑出赛道之类的严重失误，那么此站比赛肯定是最后一名。

断剑Ⅱ之烟镜

Broken Sword 2:The Smoking Mirror

一、游戏简介

又译为《迷雾谍影》,是一款冒险类游戏。

二、游戏攻略

妮可硬拉着我去拜访巴黎著名的奥比艾(Oubier)博士,他是个研究玛雅文明的历史学家,虽然我对此毫无兴趣,但也跟着妮可去了。敲开博士家的门,迎接我们的是一名土著人装束的墨西哥男人,他彬彬有理的举动让我们放松了警惕,跟他上了二楼房间,突然他和他的伙伴向我们发动了袭击。

奥比艾教授的家

我们被绑在椅子上,并受到毒蜘蛛的威胁。我慢慢地向后退到身后的书架前,书架的一只脚断了,博士只是用一段木块(Bookcase)撑住了书架。我一脚踹开木块,书架倒地压死了毒蜘蛛。我定下神来,用书架后墙上的金属条(Metal Bracket)割断绳索。虽然是暂时脱离了险境,但令人焦急的是妮可被土著人绑去了,得想法找到她。翻开书架旁的写字台,在抽屉内的一只罐子里发现一把钥匙,拿起写字台里的蒸馏酒喝上一口。看到瓶中落下的蠕虫(Worm),捡起它。在妮可掉在地上的红色皮包(Bag)里找到一只口红、一条内裤和一张便条。从便条上得知和妮可相识的大学历史系同学罗比安诺(Andre Lobineau)的电话号码,这可能是我能找到妮可的唯一线索了。

土著离去前,点燃大火堵住了房门。我捡起土著人掉落在地上的飞镖(Dart),用它撬开门口火堆旁的柜子(Cabinet),把内裤包在手上,取得柜内的气罐,然后将其放入柜上的压力瓶中,扑灭一旁的大火。一脚踹开房门,沿楼梯下到门厅。在门边的桌上发现了一份报纸,略微翻看,得到报纸里夹着的一张银行帐单。在离开奥比艾博士家前,用桌上的电话拨通了妮可留下的罗比安诺的电话号码,与他约好在咖啡馆见面。

咖啡馆

用钥匙打开大门,离开博士家,赶到约定的咖啡馆。这时.罗比安诺还没有到,随便找个门外凉篷下的位置坐下,和一旁的老者随便闲聊几句,从他口中可得到一些有关奥比艾博士的事情。罗比安诺迟迟没有出现,我便向侍者要了一杯咖啡,并询问了一些事情后准备慢慢等待(需向侍者要求两次才能得到咖啡)。不一会儿,罗比安诺也来了,他告诉我妮可曾交给他一块玛雅文化的石头要他保管,而妮可也正是因为知道奥比艾博士是这方面的专家才专程去找他的。他建议我去找找古董店的老板格里亚斯(Gliase),以获得更多的消息,说完便离去了。接着和老者聊聊,趁他低头沉湎于过去的经历时,拿走他桌子上的小酒瓶(Flask),然后前往格利斯的古董店。

码头仓库

在码头的一间仓库里，妮可正受着绑架者的拷问，机智的应对为她赢得了一个晚上的时间。

格里亚斯的古董店

我来到格里亚斯的古董店，店堂里有个人正喝着葡萄酒，上前询问才知他并不是格利亚斯，不过他是一名苛刻的古董鉴别师，毫不留情地把我在博士家里发现的罐子打碎在地。站在柜台前的才是真正的老板。上前与他交谈，原来他是专门为博士运古董的，但是就是不肯说出是在哪个码头运递古董，而妮可现在一定就在那个码头上。

回到鉴别师的身旁，将小酒瓶中的苦艾酒倒入他手中的酒杯两次，这家伙就醉得一下子将店里陈列柜里的古董搞得一塌糊涂，格利亚斯惊叫着扑了过来，趁着混乱我从柜台后头堆放的一个货箱上取下标签(Label)，标签上的运货地点是马赛码头，运货公司是神鹰运输(Condor Tansglobal)，出了店堂，我连夜乘车赶往马赛。

马赛码头

黎明前我赶到马赛码头，可是那头凶猛的沙皮狗将我拦在入口的铁丝网外。敲敲门房的窗，希望门卫能让我进入码头，可惜那个大个子门卫就是不同意。从屋子边的台阶下到码头边，拾起水中的船钩(Hook)，用它将守卫扔在水里的水瓶钩起。回到上面的门房边，用手摸一下滚烫的烟囱(Chimney)，然后将水瓶里的水倒入烟囱中，旋下烟囱盖，再将酒瓶塞入烟囱内，结果浓烟倒灌，把门卫逼出门外。沿台阶下去，从翻板(Trapdoor)爬入房屋内，收起台上的饼干盒(Biscuits)，顺便捡起一块煤炭。从翻板回到码头边，用饼干将沙皮狗引到平台(Platform)上，再用船钩将平台钩翻，那只沙皮狗一下子就掉入河里。我翻过铁丝网，顺利进入码头内。

码头内的最后一间仓库门没有锁上，我上前敲门，但无人理睬。从一旁的梯子(Ladder)上到屋顶，探身入窗，里面有几人在交谈，通风扇的声音太吵，听不见他们说什么。用船钩插入风扇中，使风扇停了下来，听到两人的对话。回到门前，再次敲门，这回有人从门洞里探头出来。与他交谈，当匪徒得知我是谁后就会出门来，我赶快爬上屋顶，推下一个木桶，将匪徒引到岸边探查究竟，再推下一个木桶将其击落水中，下梯子潜入仓库。

仓库

从匪徒办公桌的抽屉(Drawer)里找到一把钥匙后，往里走。忽然货箱堆里冒出个人头，这个人就是那个用飞镖射中妮可的小个子土著人提提波克(Titipoke)。不过这次他对我没有敌意，好像有什么话要对我说似的。和他交谈后才知道原来是兔死狗烹，他被他自己的同伙铐起来了。用钥匙打开他的镣铐，他便迅速钻进货箱堆中不见了。我按下电钮，乘电梯上到二楼仓库。出电梯门推动板条箱(Crate)卡住电梯门，按下门口右边墙上的电灯开关，在灯光下地板上出现一条痕迹来，抚摸痕迹后在墙上找到一扇暗门，推开暗门进入里面的密室。见到关押在此的妮可，救了她后，收起地上的小雕像和封住妮可嘴巴的胶带。妮可说神鹰运输其实只是个掩护，绑架者的真实身份是黑帮，他们的基地在中美洲的卡拉芒多(Quaramonte)城，首领是卡扎克(Karzac)，并且与奥比艾博士很有可能是一伙的。

出密室时用胶带把电梯左侧门口底部的光电开关(Photoelectric Cell)封住，使电梯无法下降，将板条箱推回原位，然后把另一板条箱上较小的板条箱移开，推开下面的板条箱后升

起承重架，使得绳子能够把架上的塑像和上方的挂钩连上，放低承重架后我和妮可一起奋力推动沉重的塑像，挂钩带着塑像向前冲去，将二楼锁着的门撞开。出门来到二楼阳台，将镣铐挂在滑锁上，我们各握住一边，从二楼滑到地面，逃离这里。

卡拉芒多城

取回罗比安诺保管着的玛雅之石后，我和妮可决定假扮游客去卡拉芒多城一探究竟。我和妮可赶到那里时，正赶上当地的集会，市场上人头攒动，热闹非凡。在市场上分别与乐队(Band)、卡车内的故交德内(Duane)和他的妻子珍珠(Pearl)、奥比艾博士交谈。到警察局与上尉格拉森托(Grasiento)交谈。格拉森托是个好色之徒，妮克利用他的这个弱点将他骗出警局，妮可可能有一段时间与格拉森托独处，要使妮可脱离不利的环境只需调查桌上的火焰灯、电视机，墙上的人像画和金枪鱼后再与他交谈，便可引出格拉森托的母亲来。然后说动珍珠将罗纳尔多(Renaldo)骗出警局，然后看到墙上挂着的地图(Chart)。将地图上的内容告诉矿产办公室(Mine Officer)里的康切塔(Conchita)，替德内找到雷管(Detonator)。然后我进入警局内的监狱，见到米格尔(Miguel)。正当我劝他随我一起越狱时，罗纳尔多回来了，将我抓了起来，与米格尔关在一起。与米格尔交谈后，罗纳尔多离去。

在德内的帮助下，我向米格尔要过他准备上吊的绳子，将绳子缚在窗上，然后将绳子交给德内，德内将绳子绑在他的大卡车上，发动卡车，将拘留所的墙拉出个大洞。于是我逃出监狱。冲出警局后，我和妮可乘上米格尔的小船逃离了卡拉芒多。这时空中有架直升飞机追了上来，小船在直升飞机的强大火力下被击得粉碎。

林中小屋

当我醒来，发现自己被冲上一处河岸，妮可已经不在身边了。我起身向前走去。拾起坏掉的洗衣机(Washing Machine)上的树藤(Vine)，过桥来到一间林中小屋前。小屋建在高高的树上。没法让小屋里的人知道我来了。将银行帐单放在树叶(Leave)堆中，把小雕像放在水车(Water Wheel)上摩擦，使树叶着起火来。小屋的门终于打开了，里头住的是位神甫。交谈之后才知妮可也在这里，但被河里的毒蛇咬了，危在旦夕。神甫说要到前面土著村落里找一种树根才能解毒。如果我能帮他弄平他那已用了 11 年之久的衣领(Collar)就能陪我去。我用树藤把两个石轮连起来，把衣领放入石轮间，拔出地上的木十字架(Cross)，转动石轮，将衣领压平。神甫穿上新衣领后带我前往土著村落。

土著村落

村落的入口的两名守卫得知来意后，让我们找找沙曼(Shaman)寻求解毒药。沙曼性格孤僻，得先讨好他，我让守卫替我把饼干盒送进去，等他再出来时说沙曼觉得盒内的饼干是黑色的就更好了。将玛雅石放入饼干盒中，让守卫再送进去。这样就顺利地见到了沙曼。沙曼给了我们树根，并告诉我们玛雅石中所蕴藏的古老传说。由于下个月会发生一次日蚀，传说中的第五纪就要到了，卡扎克要趁此机会作法，让世界陷入黑暗。

林中小屋

重返小屋前的空地后，将在马赛码头上得到的烟囱盖置于石轮下，把树根放在石轮间，然后用木十字架转动石轮，将树根碾成浆汁，爬梯子入小屋，救醒妮可，把事情告诉她。然后我们决定兵分两路寻找其余的两块玛雅之石。

卡莱比岛

我要找的是鹰石(Eagle Stone),据说海盗船长卡曲(Ketch)得到过这块鹰石,后来带着鹰石隐居在卡莱比(Caraibi)岛的一座老房子里。到达卡莱比岛后,打听到船长的住址,便前去看看。在海边遇到为建大饭店定位的测量员布郎森(Bronson),听听他改造海盗老屋的计划(Plans)。用他的测量仪器(Theidolite)观察前方山坡上的屋子,发现屋子的旗杆上有个闪亮的东西(Marker),不知是不是布郎森用来测量的。我不太相信布郎森的话,便找到海边木桥上钓鱼的小男孩里奥(Rio)。从他口中得知一些情况。然后由台阶上山坡。

海盗的后代卡曲姐妹坐在老屋门前。与她们交谈,在她们询问中表示喜欢小猫,并乐意听历史。在谈话中,我发现布郎森骗了她们,将老屋改成大饭店的计划在姐妹俩听来却是建造一个海盗博物馆。我决定帮助老实的姐妹。先推门假装要进入老屋,引卡曲姐妹和我交谈,等她们离去后去海边找里奥。以蠕虫为交换,让她们帮我钓条鱼,不一会儿里奥就钓到一个车轮。从车轮上取下内胎(Inner Tube),里奥也钓上鱼来了。重回老屋前,将地上的梯子架起,攀上把内胎挂上旗杆,下梯子将鱼绑在内胎上引开小猫,取得地上的红球。取回内胎。绑在一旁的树杈上,做成弹弓,弹出红球,击落旗杆上的固定物,引得布郎森爬上旗杆。这时收起梯子,拾起他身上掉落的标记。下山坡,拿走布郎森的测量仪及桌上的计划书,回到老屋,将布郎森的计划交给卡曲姐妹。取得她们的信任后,顺利进入海盗的老屋。

不列颠博物馆

妮可在大雨中来到伦敦的不列颠博物馆。进馆后先到最左边的陈列柜(Cabinet),看到水晶镜子,向馆里的工作人员询问有关虎石(Jaguar Stone)的事情。这时奥比艾博士走了进来,妮可上前和他交谈,奥比艾瞎说几句便匆匆离去。和工作人员继续刚才的谈话,但他突然发现虎石不见了,一定是博士干的。但馆内工作人员并不相信妮可所说的。将陈列柜上的钥匙给他看,他便匆忙报警。在电话机旁的陈列柜上使用钥匙,得到一把匕首(Obsiclian Dagger),向工作人员问清奥比艾的去向后,掀开边门上的帘子(Curtain),用匕首撬开边门,离开博物馆。

卡莱比岛

在卡莱比岛卡曲的老屋内,屋子保持着当年卡曲做海盗船长时的风格。我取下屋子中间桌上的羽毛笔(Quill),然后把一旁墙上的壁灯拿下,插入桌上的墨水洞(Inkwell)内,再将架子上的海盗地图放入桌上的凹处,但地图并没有什么异样,可能还缺点什么。在屋内转转,注意到墙上的卡曲的肖像画中带着一个木十字架。作为海盗居然还是个基督徒,颇让人不可理解。拉开窗台下的宝箱(Seacbest),猛地蹦出一个小女孩,她叫艾米丽(Emily),颈中带着的正是老卡曲的木十字架。艾米丽说我如能拿些什么东西来换,才肯将木十字架给我。在交谈中发现她是里奥的好伙伴,便到海滩去向里奥打听艾米丽喜欢什么。然后回到老屋前,让小猫咪把羽毛笔抓碎,取得猫咪身旁的碎羽毛(A Small Piece of the Quill),从里奥那里换得贝壳(Sbell)。用贝壳交给里奥换得木十字架。将其固定在桌上的笔托(Pen Holder)内,果然地图上出现变化,灯光透过十字架后阴影集中在一个头骨状的蛇神岛(Zombie Island)上,鹰石应该就在那里。

蛇神岛

再找到里奥,随他的小船去到蛇神岛。下了船,先注意一下他的渔船,然后向里奥借渔网,将渔网缠在高处的岩石攀上。

地铁博物馆车站

妮可追踪奥比艾博士来到地铁博物馆车站狭长的通道里。走下长长的阶梯,来到站台。这个站台好像不再使用了,所有的地铁都不停车。妮可在蓝色购物机(Vending Machine)顶部的投币槽(Coin Slot)中插入发夹(Hairclip),使下面退币槽退出一枚硬币(Coin),把这枚硬币投入一旁的体重机(Weighting Machine),得到一张白卡。她想用匕首把一边墙上底部的柜子(Cupboard)撬开,但缝太细,用白卡片一试,将其撬开。按下里面的红色按钮,一列地铁列车缓缓在站台上停住。妮可进入车厢,前往海港。

蛇神岛

我攀上山崖,从上方出口进入森林,森林里蝇虫飞舞,远处还有野兽的叫声。我拾起沼泽(Snamp)边的芦苇(Reeds),走出右上方出口,将芦苇插入树洞中(Lair),里面的小怪物会把芦苇头部窄端咬掉,将飞镖塞进芦苇里做成厉害的武器。回到丛林外的山崖(起点处),这次走下方的出口,有只野猪(Boad)挡住了去路,用这件新武器赶跑它,向右走。一块尖细的岩石耸立在我的面前,应该到我要找的地方,将从布郎森那里得来的标记钩在渔网上,再拉下岩石上的树藤(Creeper),把两件东西绑在一起,挂到岩石的顶部。

一切完成后在尖细岩石场景走中上出口,然后走右上出口(森林沼泽地),走左中出口(树洞处),走左下出口,走右中出口(在沼泽的另一边),走右中出口(树洞的另一边),然后走右中来到最高山崖。爬上山崖后将测量仪的三脚架插入岩石上的小洞里,固定后,用测量仪观察蛇神岛。逐渐把镜头转向小岛右边,找到刚刚被我固定在岩石上的标记,在它的同一垂直线上,可看到一根柱子似的岩石,这就是鹰石所在地。从崖石的另一边下去,前往拿取鹰石。

港口

妮可赶到港口时,卡扎克的船还没有开走,船上有守卫巡视。妮可躲到岸上货箱后面,等守卫走到船的另一侧时迅速移到前面的箱子后,然后再等守卫巡逻到另一侧时从梯子爬上船舱顶部。等守卫再走过梯子时,下梯打开旁边的舱门后迅速爬回舱顶,乘守卫入舱检查时从他身后关上舱门,再拾起旁边的拖把(Broom)顶死舱门。从船舱上的洞口向里望去,卡扎克拔枪射杀了已失去利用价值的奥比艾博士。卡扎克没有收起博士带来的虎石就走出舱门,妮可趁此机会潜入船舱,拿到了虎石。这时卡扎克转回来,从身后用绳子勒住了妮可的脖子。妮可拔出匕首刺进了卡扎克的大腿,趁势逃走。离开港口后,根据与我的约定赶往中美洲的土著村落。

海边

我来到海边,正遇到导演霍克思(Hawks)在拍片。我不小心走进他们的镜头里,恼怒的导演赶紧把我拉出镜头。我拿起桌上的小圆面包(Bun)、薄烤饼(Pancake)和果酱(Syrup)。分别与桌边的伯特(Bert)、霍克思导演、女主角沙伦(Sharon)、男主角海库(Haiku)交谈,导演也开始新的拍摄。当伯特上场时,我将薄烤饼蘸上果酱后让伯特吃下,然后向藏着马蜂的灌木丛扔过两块小圆面包,受惊的马蜂冲出窝来,向伯特追去。然后与导演和摄影师交谈,去

取地上的手提摄影机，然后向导演毛遂自荐，换上海盗服，奋力攀上岩石上到卡曲的藏宝洞，得到鹰石。然后也赶往土著村落。

土著村落

当妮可赶到土著村落时，那里已是一片废墟，走进村里，只有我曾经救过的小矮人提提波克还在。妮可从他的手势中猜到我已先到村子里，并被卡扎克带人抓走了。妮可发现我藏在灰烬中的狼石(Coyote Stone)，然后看了一眼水桶，请提提波克一起推动水桶，将燃着的灰烬熄灭，拿走狼石。然后与提提波克一起来到镇压魔王的金字塔。

金字塔外

左边金字塔前的守卫发现了妮可，但妮可的机智使她脱离了危险。回到塔的右边，妮可决定利用已坏的升降梯进入金字塔。先拔下发电机侧面的汽缸(Cylinder)，用匕首割断发电机的输油管(Fuel Line)，将汽缸盛满燃料，然后把燃料倒入一旁的升降机引擎上的输油帽内，打量一下引擎和井架，拾起地上的绳子给提提波克，等他为妮可解决麻烦后将绳索与引擎连接起来，示范一遍如何操作升降机，等妮可登上升降机后，提提波克也依法将妮可送入金字塔入口外的平台。

被俘的我很快就发现了妮可，便故意引开看管我的上尉格拉森托的注意力。妮可趁机取得弹药筒上的子弹带(Ammurvition)后悄悄回到地面。与左方守卫的警卫交谈后，得到旁边的火把(Torch)。将火把交给提提波克，他帮妮可点燃火把。将火把扔在油管喷出的油上，顿时燃起熊熊大火。妮可将子弹带投入火中，刹时间枪声大作，吓得守卫们纷纷逃离。塔上的另一土著人帕博也循声而下。妮可来到金字塔前的平台，与格拉森托说明所有事情的真相后，用匕道割断绑住我的绳子。这时提提波克也上来了，三人一起进入金字塔内。

金字塔内

进入塔后，墙上有两个把手，我和妮可各扳动一个把手，结果扳动机关，三人一同落入翻板下的洞中。妮可落入的地方是一间有神秘玛雅机器的房间。这间屋子有2个轮子，每个轮子上有8个符号，注意观察轮子左边墙上的10个瓷片，其中有8个瓷片上的图案在轮子上被分为2个部分，每当妮可转动两个轮子时，把左右轮子上组成一个瓷片图案的两个部分转到交点时(左边轮子的3点处和右轮子的9点处)，便可以按下它们组合起来所对应的瓷片。在右侧头像下的墙上还有4块瓷片，而它们是由左面墙上那8块瓷片上的图案组合而成的，每当组合图象下墙上瓷片图案和两块瓷片被按下，便可以按下那块头像下的瓷片，当4块瓷片都被按下时，就开启了暗门。

我和提提波克落入另一个房间里。我拾起火把，交给坐在法老椅子上的提提波克，点亮火把后，发现墙上画中有处地方有些异样。拉下此处的拉杆(Lever)，触动机关，再次向下坠落。起身后拉下墙上的把手，再拉下右边的把手，穿过开着的门，拉下走廊上的第二个把手(离我较远的那个)，走出门，回到跌下时的房间，发现这里的暗门已经开启，拾起地上的火把点亮墙熄灭的火把，取下火把进入暗门。拉动把手走下梯子，走进门内。

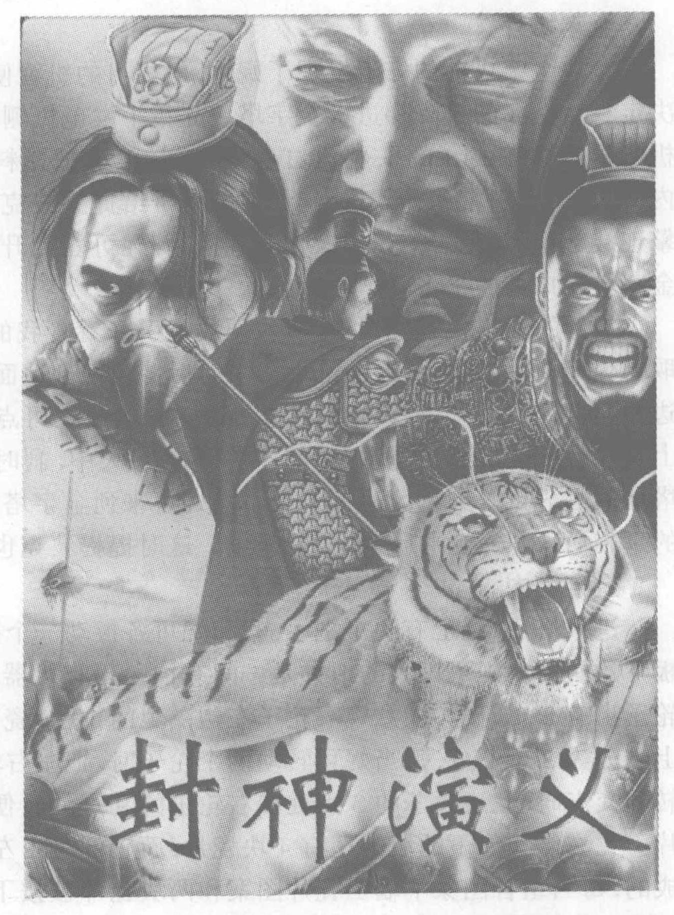
我、妮可和提提波克同时来到一个山崖，三人各在一方。封印魔王的烟镜也在这里。日蚀就快开始了，有人正举行邪恶的召唤术，中间那面烟镜中的魔王正被召唤着走出来。必须抓紧时间展开最后的决战，我们三人将身上的虎石、狼石、鹰石镶在神像中间，顿时3座神像

发出 3 束白光，聚在一起，汇成一束强光向魔鬼击去，顿时把魔王封入烟镜，召唤者也死于非命，一切都结束了，世界又恢复和平。

封神演义

一、游戏简介

这是一款由智冠公司推出的即时冒险战略游戏。游戏以封神演义的故事为背景，描述姜子牙带领一批奇人异士，辅助周武王伐纣开始，经历十几关的冒险，直到击溃商军，创立周朝八百年的基业。



游戏主角可在姜子牙、哪吒、雷震子和周武王 4 个传奇人物中挑选。他们的属性也各有侧重，并各有先天修成的仙术。姜子牙懂毁天灭地，哪吒懂三昧火，雷震子懂玄天一击，周武王会八面玲珑。除法术外，雷震子的速度最快。

游戏中可遇到不同特点的敌人，如步兵、弓兵、力士、杀手、法师、火蟾蜍和妖魔等，还有 10 多个守关的大将和异人，如九龙四圣、多宝道人、通天教主、闻太师、张奎、申公豹等等，需要用力量和智慧去战胜他们。同时还会遇到不少谜题，如火云洞之谜、昆仑幻境迷幻等等。在路上可得到不少传说中的宝物用以装备和使用。如各种武器、盔甲、宝镜、幡旗、仙丹、钥匙等等，还可得到仙术秘笈，修成多种仙术，如日月之法、法龙柱、千炎咒、狂风咒、冰爆术、群妖归天等等。通过杀敌得到经验值，到一定的经验值就可以升级，并得到 10 点属性值，可以自由添加到所希望加强的属性上，而且没有上限。游戏的结局有两个级，以正常布置的关卡完成，可以“灭纣”的名义结束游戏。如果将叛徒申公豹也消灭，可得到第二级游戏结局。

游戏中有不少隐藏关卡，要多与游戏中的非角色人物(NPC)谈话才能发现。这些隐藏关卡包括昆仑仙境、九龙岛、火云洞等，有的需要有特殊的物品才可进入，如九龙纹章、打神鞭、幻眼石、五光石(一共 5 颗)等，将所有的隐藏关卡走过就可得到逐仙讼，用以在以后最后进入昆仑幻境中消灭申公豹，完成经第二级结局。

游戏支持640×480×250分辨率,可将屏幕设定成800×600×256色的显示模式,然后把打开的各个窗口拖拉到合适位置,这样就可以省去以后切换窗口的麻烦。

在小地图中白点代表玩家,红点代表敌人与NPC,绿点代表物品、机关和门,蓝色是传送门。鼠标左键是攻击、移动、拾物、使用和开门,右键是放下和丢弃,在战斗中尽量不要让敌人围攻你,要充分运用环境条件,如门和阻碍物,让敌人走到面前时,鼠标变成剑即可按键击杀。在游戏开始时,由于仙力不足,不能施展攻击的法术,对付能远距离攻击的弓兵与法师较困难,可先用游走之法逼杀,或趁他发射之际击杀,在后期多使用火龙柱和迷魂烟术,最厉害的法术属群妖归天,可对全屏幕的敌人发动攻击。

游戏的物品是随机出现的,如果打开这个宝箱后得到的物品不满意,可以读取进度档,然后再次打开,每次的物品皆可不同。甚至是同一名称的物品也会有些差异。所用的物品有不少可增加属性值(如虎胆丸)。装备用的物品也可增加各方面的属性,可有以百分比计算或固定数值两种形式。例如某把剑可增加15%的攻击力,则装备前攻击力越大,增加得越多。如果是一把增加15点攻击力的剑,则与装备前的数值无关。上阵时不一定要拿兵器,如有云幡和宝镜会比方天画戟更加有用。有些宝箱和机关是陷阱,如果打开后站着不动,有可能会被烧死。

谜题要注意非角色人物和问号(?)的全程语音提示,并结合对小地图的观察,可发现不少暗门的机关,其中绿点也可能是暗门。

二、游戏攻略

以雷震子为主角。

第一层

游戏开始时,身处迷城的一个角落,四下里没有人,向前走几步,得到一把红缎带钥匙,往后走有个打不开的铁闸,有个小兵上前攻击,将其用剑刺死。在前面的两个宝箱中,得到一根红锻带钥匙和一根灰钥匙。向前,打开宝箱可得到恢复法力100%的神力仙丹(或一根木棍或丝衣等)。扳动旁边的机关扳手,打开门,消灭两个小兵,进门后,向右下走(向右是为练级用,往左边是正道,但打起来较难),在右边的的屋子里有两个力士,打败他们,得到一根红缎带钥匙,开了一扇门,打开一个宝箱和机关。这6个宝箱中,中间两个是魔法陷阱,若躲避不及,便会被活活烧死,走开为妙。出门后向上走,在通道上陆续消灭8个士兵,然后打开一扇门,进去杀4个士兵和一个弓兵。在两间小房里发现7个宝箱。继续向前,被第二扇门挡住,只得另寻出路。地图西南角的房中有不少士兵,打败他们可得到两把红缎带钥匙。右下角有道打不开的铁闸,里面有本秘笈,可从地图的西边找到墙上的机关,打开正门前面的铁闸。右上有个暗室,里面的机关才是有秘笈的那间的开关。拿到秘笈后回到西北角秘室,用红缎带钥匙开门,再从一个小房的箱子中得到一把红钥匙,从原路回到迷城的中间地带。用红钥匙打开左上角的门,里面有3个机关,左边的开头会打开门外一间密室的暗门,放出9名杀手,其中一名死后会爆出火焰。扳另外两个开关打开另外两间密室。其中一间有3个宝箱,另一间有道蓝色的传送门。由此进入第二层。

第二层

进入后杀死第二名力士可得到红钥匙。左下房中可得到一把灰钥匙。西南有两个藏在

围墙里中的机关，打开后会把南北面8道铁闸打开，放出10几名杀手。将他们逐一干掉后，在4个宝箱处可得到红钥匙。在西南角有扳手机关，可打开南边的暗门。西面的围墙里还有一道暗门，打开后里面有个密室，里面有不少的物品藏在柱子和围墙后面，其中有黄钥匙、秘笈(百火咒，耗6点仙力，是直线远距离攻击法术)和1个宝箱，宝箱可引起熊熊烈火，此处先不要开箱子。通过刚才那道暗门，东面的房中有个宝箱。用黄钥匙打开西面的黄色的门，消灭杀出的3个力士。里面有个两个宝箱，同时发现西面有一道暗门，可是打不开。继续向右下走，在一道传送门前遇到个小孩，他想到昆仑山拜师但不得其门。从地图的西面寻找入口，发现宝箱和石门。扳动石门旁边的机关，可进入一间密室，里面那个大问号会说："通过业火之障而不灭者，可到达昆仑仙境"。从那个会放火的宝箱处打开宝箱，躲到宝箱的南面，然后再回到刚才有黄门的密室，那里打开一道暗门，通过那里的传送门来到昆仑山。

隐藏关卡:昆仑仙境

守门的道士说这里是昆仑玉虚宫。在宫殿的东面有个宝箱。从正门两旁的方形机关可打开3道门。东房是练武厅，西房是藏宝殿，你可发现一个秘笈(五火轰天，耗25点仙力，可发出直线的火龙，威力比百火咒强几倍)和一个宝箱。看守的道士说"火云洞有会说话的蟾蜍在守护，打神鞭可破火云洞的封印"。进入大殿后，拜见阐教的元始天尊。从两旁的道士口中得知，阐教和截教的纷争主要是由于叛徒申公豹挑起的，要破申公豹的昆仑幻境，就要找到破除幻术的秘石。在大殿的两边找到了打神鞭和五光石，又在元始天尊的背后发现一道暗门，里面有本秘笈，可修成火龙柱(耗15点仙力)。

第三层

从昆仑仙境出来，通过那小孩旁的传送门来到第三层。正门打不开，先向西走，扳动机关，进入西南角的密室找到另外一个开关，扳动它进入前面的一间密室，里面有个机关和两道不能打开的暗门，接着来到西北角的密室。绕一个大圈子，终于打开了正门。消灭一批小兵，在大厅的角落里找到了3个宝箱，然后进入传送门。

第四层

两旁有6名敌兵，先不惊动他们，向前走，将受到两组共4名敌兵的围攻，将他们消灭。这里有个岔口，先往左上杀去，在东面和西面的围墙各有一道暗门，东面的进入后有两道打不开的门，一道需要黄钥匙，一道需要灰钥匙。在西面找到了3本秘笈，第一本是陷阱，此书勿动。另两本分别为狂风咒(耗20点仙力，可向前发出一道横移的火线)和千炎咒(耗10点仙力)，可向四周发出4朵火焰。出来后，在左下的房间里得到灰钥匙，用它打开了刚才在东面的一道门。进去后遇见3个飞人，他们移动和攻击的速度很快，其中一个有黄钥匙。用它打开西北角的门，里面有个宝箱。然后先回到本关开始的岔口处，走另外一条道。这里有两个会自爆的施法者，最好能用仙术对付他们。在北面有个机关，可用它打开左边上下两道铁闸，先在下面得到一把黄钥匙，然后到上面打开一道门。这里有两个机关，靠西的是陷阱，不要动，另一个可打开东北角的密室(地上有个物品)。密室里跳出几只红蟾蜍，其中有只不能走的可喷出百火咒，扳动此机关可打开正北的门。经过一场奋战，来到第五层。

第五层

下方的拐角有宝箱。向西来到一处开阔地。西南的墙角处有宝箱，西面有密室，从中有

3道需要红钥匙和黄钥匙的门。出来后向左，黄钥匙在地图的东北处。此处有两个自己人，得知截教的九龙四圣也助纣为虐了，必须有九龙纹章才可进入九龙岛。地图的北面可打开一道黑色的门，杀掉魔将可得到一把红钥匙和九龙纹章。注意大蟾蜍会爆炸。向西，在一间小房子中得到第二把黄钥匙。出来后在地图正北处的围墙中有个暗门，里面有一群杀手和两个宝箱。右边那个是陷阱。左面的墙中有九龙岛入口。

隐藏关卡：九龙岛

这里有许多宝物。南边有个机关，打开西边的门，放出了九龙岛群魔。经过一场奋战，消灭这些能发出雷轰电击、五火轰天的妖魔后，从它们身上得到第二颗五光石和冰爆术（耗10点仙力，类似敌人的响雷）。在北面找到一间密室，得到迷魂烟（耗10点，类似火龙柱，但作用时间短，还会遇到一名射火箭的弓兵，可用迷魂烟消灭他。

返回第五层，来到地图西南角的密室。用红钥匙打开密室的所有传送门，用黄钥匙打开的两间密室中各有两件物品和一个机关。扳动机关可打开地图中央的密室，消灭里面那些小兵可得经验值。

第六层

先向左捡一些物品，然后返回，扳动一个机关，打开前面一个暗门。进去后先向西走。在一名力士那里得到灰钥匙。并在西南角找到3个宝箱，能看得见的那个宝箱是陷阱，另外两个藏在墙后。返回后沿着北边的路走，用灰钥匙打开一道门，里面有个机关和藏有红钥匙的宝箱（出门后在东南角也有一宝箱，但这是一个陷阱）。机关打开了北面的一道铁闸，通过后杀向西北角，扳动机关打开了一道墙。杀死几个怪物后得到灰钥匙，并用一机关打开正北面的一道暗门。可先用灰钥匙打开东北角的门，那里有两个宝箱。再来到正北面，用红钥匙进入有传送门的密室，注意这里有一个会自爆的施法者。

第七层

从两名败兵的口中得知前面就是闻名天下的十绝阵。正门两旁各有一密室，右边有陷阱。进入后不要打开前面的大门，先杀尽左右两边的敌人。两边各有3间密室，东边那间是陷阱，在东北和西北面找到藏有机关的房间。隔着墙用迷魂烟或火龙柱消灭阵中的大将。解决了大部分敌人后再打开大门。干掉骑着麒麟的闻太师后，得到一把红钥匙和雷轰电击的法术（耗15点仙力，可放出一个蓝色的电球）。正北就是出路（红钥匙可开一道门，另有两道门已通过，先前密室中的机关打开了）。

第八层

这里有许多蟾蜍。杀掉北面的蟾蜍后得到一些物品。杀掉西北角的蟾蜍后得到一把灰钥匙，可打开东面的一道门，消灭里面的敌兵后可得到一把红钥匙。东北角还有个宝箱，但有自爆的施法者看守。在地图中央的问号说“藏有天界秘宝的仙境之一火云洞，其道路沉于一片熔岩中”。东南处有一宝箱，西南方有道门，门的北边还有一宝箱。进入这个门后可在围墙背后找到一个宝箱，然后通过传送门来到第九层。

第九层

在传送门附近靠东的两处墙角，各藏有一件物品。对付这里的小蟾蜍用千炎咒很有效。此处的物品也有不少，关键是找到藏在西北方一处墙头下的红钥匙，用它打开东北角的密

室,由那里的传送门来到第十层。

第十层

地图北面的房间中可得到红钥匙和灰钥匙。用红钥匙可打开本层入口不远处的一间密室,那里有两个宝箱,而后者可打开西北角的铁门,那里也有一个宝箱,但只是个陷阱。里面有道传送门,可通向仙境火云洞。

隐藏关卡:火云洞

这里四周都有熔岩,从前面的宝箱中得到红钥匙。根据以前那个问号的提示,用缩小地图的方式可在宝箱前的熔岩中发现沉于熔岩中的小道。走过去后得到一本秘笈,学会灭妖巨焰(耗 15 点仙力,作用与火龙柱相似,但表现有所不同)。回到入口旁,又发现在传送门两旁的两条小道,左下方的是通向火云洞的入口,可等到得到幻眼石后再进入。

回到第十层,在地图南面的一间密室中干掉几个妖人,得到一把灰钥匙。然后来到地图的中部,在两个长条型建筑中打开两个机关,再用灰钥匙打开西南角的门。顺着走便可进入第十一层。

第十一层

先往左下走,在南面有两间密室,一间可得红钥匙,一间是陷阱,而在西南角的密室里也有一个陷阱机关。在东南面有个蟾蜍窝,需消灭这数十只大小蟾蜍。在右上角的蟾蜍窝中可以发现一间密室,从一个魔头身上得到一本秘笈,学会光芒万丈(耗 30 点仙力,可向前发出 5 条移动的火龙柱)。回到入口处,杀进地图的北面。这里有两排监牢,一边关着杀手,一边藏着宝物。右上和左下的牢房各有一道暗门,可找到两个机关,分别控制正北端的石门,接着就会找到传送门。

第十二层

在放有血棺的大殿里杀掉一名魔将。得到一根红缎带钥匙和一本秘笈,学会毁天灭地(耗 100 点仙力,可在四周引起爆炸,若仙力足够强,爆炸还可扩大,威力很大)。在大殿西端的墙上有个小机关,可打开下方的门,又得到一根红锻带钥匙(上方的密室是陷阱)。从大殿的左方杀过去,可得一把红钥匙。在下方住有蟾蜍的密室中得到红缎带钥匙。在地图东北角的密室中扳动一个机关,打开了大殿北面的一道铁闸。进入后,在右上方可发现传送门。

第十三层

在一间要用黄钥匙才能打开的密室,在地图中部的墙角下找到了这把黄钥匙,得到一本秘笈,学会万焱(耗 45 点仙力,可向前发出 5 束紫色气焰)。在发现钥匙处的附近有一开关,用以打开东南角的密室。密室中有个陷阱,并有一开关控制左上方一间密室的门。在地图的西北方遇见阐教的元始天尊,他说截教的通天教主布下了神鬼莫测的万仙阵,如不进可直接往东攻入朝歌。

隐藏关卡:万仙阵

万仙阵中众多妖仙,若深入阵中硬拼,难以取胜。可躲在门后,诱敌杀之。最后消灭老牛的通天教主,得到幻眼石和一本秘笈,学会混沌初开(耗 45 点仙力,其类似于冰爆术,但作用更强劲)。幻眼石到手后还要得到五光石才好回到火云洞。

回到第十三层,在地图的东北角找到了出口(注意有个宝箱是陷阱)。

第十四层

在大殿的柱子后藏有黄钥匙，在地图的西北角的密室中又可得到一把黄钥匙。在地图北面遇到自己人，他们说前面有张奎和高兰英夫妇守城，已杀我方不少将领。打开上方围墙中的暗门，消灭张奎和高兰英夫妇后，得到一把红钥匙。从传送门到第十五层。

第十五层

在前方的一个密室中得到一把黄钥匙，在东南角得到另一把钥匙。在北面的大殿中会遇到不少敌兵，杀掉一员大将后可得到一把红钥匙和第三颗五光石。然后打开大殿西面的门，那里有不少我方将士，在一片胜利声中，有人谈到大叛徒申公豹还未除去。此时如走进传送门，则以第一级结束。如果不进传送门，可返回大殿，北面有道通向昆仑幻境的门，但需要有逐仙令才可开启。要找到逐仙令，需进入火云洞。

隐藏关卡：火云洞

从传送门回第十层，从西北角熔岩处的传送门来到火云洞入口。这里有两条藏在熔岩的小道，先走左下边的那条小径，可发现传送门。这里到处都会受到蟾蜍的攻击，大的蟾蜍多半还会爆炸。东北面的一只不会爆炸的蟾蜍死后留下第四颗五光石。然后在西面的熔岩中找到一条弯弯曲曲的小道，进入火云洞的底部。

这里守着一只能说人语的蟾蜍仙，它说密室内有宝物。用打神鞭开了第一道门。里面有三道门，要用幻眼石才可开启，因手中只有一颗，因此只能选择。中间为灵神之门，藏有一本秘笈，可学得群妖归天（耗 50 点仙力，能向全屏中的所有敌人发出霹雳雷电，受到群攻时，其威力最佳）。上面为修罗之门，藏有一把方天画戟。下为武忍之门，里面藏有一件黄金锁子甲，三个门中都有一颗五光石。

取得物品后，返回火云洞的入口，再走右上角的小径，进入一处山洞，用 5 颗五光石打开 5 道石闸，得到逐仙令。然后回到第十五层。

隐藏关卡：昆仑幻境

用逐仙令打开了门，通过传送门进入昆仑仙境的入口。这里有 3 道传送门，4 个宝箱，东南边的那个是陷阱。这里的幻境因为有不少场景的画面是相同的，而且传送门的方向有所不同，因此很容易混淆。可从入口处（即有 3 道门的那个地方）走正北中间的门，进入后发现有 4 道门，进右下方的东门。这里是一条笔直的长廊，向前走进对面的传送门，一出门就马上进入身后的门，不用向前走。这里有道铁闸，打开后干掉里面的 4 个妖魔，得到一把红钥匙。然后进入北面的门。再入西门。这里的场景呈“m”形，有 3 道门。进右上端的门，一出门就马上进入身后的门，然后再进东门。这里有 4 道门和多手怪，要进入东南门，又到一个呈“m”形的地方，这里有个迷迷糊糊的战友，可不必管他。马上进入身后的门（即中间的门），用红钥匙打开铁门，把里面的妖魔杀掉，再得到一把红钥匙。入东门，来到一处像是火云洞入口的地方。走小道进入北方的门（如果进东门将回到第一层）。入一长廊，这里也有位战友。打开前面的铁门，便可进入一处像万仙阵那样的地方，蓝衣人就是申公豹，将其消灭就可过关。

从此纣亡败亡，申公豹伏法，姬发建立起周朝王室，封神演义就此结束。

三、游戏心得

游戏的存档文件 GAME.S0?(这里?为存档号,取值范围为 0 至 2)可用十六进制编辑器(如 UltraEdit)修改,找到 0XCA6F0 处,从这里开始的每 4 个字节存储一个基本属性,依次为最大生命力、最大仙力、攻击力、防御力。将这些数值改大后,回到游戏。由于这些属性是基本属性,即未带任何装备时的数值,回到游戏后取出改动后的进度,再变更一下装备,即可看出改动的效果。

疯狂大摔角

Wrestle Mania

一、游戏简介

这是一款由 Acclaim 公司制作的格斗游戏。这家公司是制作大机游戏的公司,如今这款游戏已在多个机种上均有推出,游戏移植到 PC 机上仍有较好的表现。游戏将世界摔角联盟斗士们表现得淋漓尽致。在游戏中共有 8 位选手,各有传奇般经历与骄人的战绩,各有不同个性和绝技,为了争夺联盟总冠军展开了生死决战。

二、游戏攻略

通用技

推:按住防+轻拳;

擒:前、前+重拳;

反擒:被擒住后,前+前+重拳;

反摔:靠近、后、后+轻拳;

甩出对手:后、后、重拳;

揪头发:击倒对手后在其头部按重拳,当能量值出现"COMBO!"时可发出疯狂连击技。

Doink

铁拳重击:连按轻拳;

巨掌攻击:下、前+轻拳(连按轻拳可连发);

欢乐大锤:前、前+重腿(连按轻腿可连发);

放电:按住轻拳三秒或擒住后按下、前+轻拳;

倒栽葱:擒住后,前、前+重拳;

脸上开花:擒住后,下、下+重腿;

重拳连击:擒住后,按住前轻拳×4,按住后+重拳;

重腿连击:擒住后,按住前重腿×4,重拳;

疯狂连击:擒住后,前、前+重拳×2,重腿×3,轻腿×2,轻拳×4,重拳×2,重腿×2。

Lex Luger

当头炮:按住轻拳三秒放开;

肘击:前、前+轻拳;

抓举:靠近后,重拳+重腿;
折腰:抓举后,上+重腿;
背摔:擒住后,前、前+重拳;
窝心肘:擒住后,下、下+重腿;
重腿连击:擒住后,按住前重腿×4,重拳;
链子钉锤:前、前+重腿(连按轻腿可连续使用);
疯狂连击:擒住后,前、前+重腿×3,轻腿×3,轻拳×4,重拳×3,重腿×2。

Razon Ramon

球棒打击:按住轻拳三秒后放开;
球棒重击:下、前+轻拳;
飞腿:按住重腿三秒后放开;
凌空倒摔:擒住后,前、前+重拳;
打桩:擒住后,下、下+重腿;
重拳连击:擒住后,按住下轻拳×4,重拳;
摔口袋:前、前+轻腿(或擒住后按下、下+轻腿)(按轻腿可连发);
疯狂连击:擒住后,前、前+重拳×3,轻拳×3,重拳×3,重腿×3,轻腿×3,重拳。

The Undertaker

窒息:下、前+轻拳;
超级重拳:窒息后,下+重拳;
空摔:窒息后,下+重腿;
鬼魂连击:下、前+轻腿;
鬼影夺魂:下、后+轻腿(眩晕技);
超级上勾拳:擒住后,下、下+重拳;
倒栽葱:擒住后,下、下+重腿;
重拳连击:擒住后按住前+轻拳×4,重拳;
折颈:按住轻拳三秒后放开或按住轻拳跑向对手再放开;
疯狂连击:擒住后,前、前+重腿×3,轻腿×3,轻拳×3,重拳×3,轻腿×2。

Yokozuna

撒盐:按住轻拳三秒后放开;
腹部突袭:前、前+轻拳;
抓举:靠近后重拳+重腿;
超级旋风:抓举后,下+重腿;
电击拳:下、前+轻拳;
肉体轰炸:擒住后,前、前+重拳;
垂直坠落:擒住后,下、下+重腿;
头锤连击:靠近后连按轻拳;
疯狂连击:擒住后,前、前+轻拳×2,重拳×2,重腿×4,轻腿×3,轻拳,重拳×3。

Shawn Michaels

剪刀腿:前、前+重腿;

长空落日:跑向对手时按重拳;

地剪腿:前、前+轻腿;

背摔:按住轻拳三秒后离开;

飞踢:按住重腿三秒后放开;

头锤:擒住后按住前+重拳;

拆臂:擒住后按前、前+轻拳;

轻腿连击:下、前+轻腿×4(靠近);

重腿连击:擒住后,按住前重腿×4,重拳;

疯狂连击:擒住后,前、前+轻腿×2,重腿×3,重拳×3,轻拳×3。

Bam Bam Bigelow

能量拳:按住轻拳三秒后放开;

拆颈:按住重拳跑向对手放开;

飞踢:后、后+重腿;

抓举:重拳+重腿;

拆腰:抓举后,下+重腿;

烈焰焚身:跃上护栏后+重拳;

超级打桩:擒住后,下、下+重腿(连按重拳可连续使用);

重腿连击:擒住后按住前重腿×3,重拳,下、下重腿;

疯狂连击:擒住后,前、前+重拳×2, 轻拳×3, 轻腿×3,重腿×3,轻腿×2,重腿,重拳×4。

Bret Hart

锁喉爪:按住轻拳三秒放开,下、前+轻拳;

锁喉空摔:奔跑时按重拳;

超级上勾拳:下、下+轻拳;

飞腿:按住重腿三秒放开;

锁喉拆颈:擒住后,下、下、重腿;

落地拆颈:擒住后,前、前、重拳;

怒拳连击:擒住后,按住前+轻拳×4,重拳;

怒腿连击:擒住后,按住前+轻腿×4,重腿;

膝盖轰击:擒住后,下、前+轻拳(连按轻拳可连续使用);

疯狂连击:擒住后,前、前+重腿×3,重拳×3,轻拳×3,重腿×3,轻腿×2,轻拳×2,重拳。

辐　射

Fallout

一、游戏简介

又译为《原子尘埃》，这个纯正的RPG特色游戏具有流行的多线式情节，并结合回合制策略战斗方式。游戏像是一部主题严肃的科幻小说，即使是完成拯救人类的行动后，仍有一股淡淡的悲伤。游戏采用45°视角。主角周围的背景会相应地淡化，以突出主角，这样可以看到所有的角落。它也采用主角光源的设计，在黑暗中主角处于灯光的中心，照明度向四周衰减。

二、游戏内容

游戏的故事线采用了极其自由的发展方式。在执行任务的同时还可以接受其他的任务。完成任务的方式也可以完全依赖于自己的意愿，例如可手持机枪冲进村落大肆劫掠，也可完成村民的某些任务来帮助他们，取得他们的信服，并得到报酬。要做好人或是坏人完全依赖于玩家自己。

游戏的情节主要以对话的方式来推进，每个人物对主角而言都有隐藏的关系表，与他们建立何种关系决定着他们对你的态度，如果说错话，谈话对象的眉毛就会越升越高。谈话对象对你手中的武器就会越来越反感。与他们交谈时要先把武器收越来。否则轻则不理不睬，重则刀兵相向。

主角的属性

游戏中提供了3个人物，他们的属性各有长短，也可以自己创造自己。主角的基本属性一经确定，在游戏过程中就很难再改动，如何选取就决定了主角在游戏过程中的发展。游戏在角色的属性设定方面相当复杂，在游戏中还可以不断强化某些属性，取得各种特殊技能，对以后的旅行、战斗会产生重要的影响。各项基本属性的最高点为10点。

力量(Strength)：影响生命力点数、白刃战的能力和负重力。

理解力(Perception)：影响听觉、视觉、味觉等感官，影响行动次序、距离对命中率的影响。

耐力(Endurance)：影响初始生命力，对毒性、辐射的抵抗力，体力恢复的速度，升级时得到的生命点数。

领导力(Charisma)：影响与NPC的初始关系和交换价格。

智力(Intelligence)：影响升级时得到的技能点数，升级时可学习的特殊技能数目，与NPC对话时的选项数目。

敏捷力(Agility)：影响战斗时的行动次序、行动力和许多技能的初始状态。

幸运(Luck)：影响战斗中重击发生的概率以及平时遇到的随机事件。

除以上7项基本属性外，还有16项附加属性，可从中任选2项。这些附加特性的增加

会有负面的影响。

快速新陈代谢(Fast Metabolism):新陈代谢能力为常人的2倍,所以受伤后恢复很快,但对毒素、辐射的抗力很低。

破坏者(Bruiser):力量和空手攻击力提高,但速度下降,行动点数减少。

小个子(Small Frame):身材矮小,可提高敏捷力,但降低负重力。

独臂(One Hander):使用单手武器能力提高,使用双手武器的技术下降。

运用策略(Finesse):攻击技巧较高,重击的概率较高,但每次攻击对敌人造成伤害降低。

神风(Kamikaze):行动次序提高,但行动莽撞,不审时度势,防御力下降。

重拳(Heavy Handed):每次击打可给对手更大的伤害,但重击的次数减少。

快枪手(Fast Shot):提高拔枪就射的本领,每次射击时消耗的行动力比正常人少一些,但准头下降,无法精确瞄准来狙击对手。

血污(Bloody Mess):可看到对手满身血污死在面前。

白虎星(Jinxed):同时减少自己和对手的重击次数和命中率。

随和(Good Natured):很有人缘,可提高交易和交谈的技巧,降低战斗水平。

药品依赖性(Chem Reliant):对药品容易上瘾,但恢复得也快。

抗药性(Chem Resistant):对药品有抗药性,使药品的效力只有原来的一半,但上瘾的概率也降为原来的一半。

夜猫子(Night Person):在夜间比在白天清醒,智力和理解力在夜间增加,在白天减少。

技术熟练工(Skilled):初始技巧很高,但学到额外的技能减少,而且每升4级(正常人是每3级)才能学到一项额外的技能。

天资(Gifted):基本能力可增加1点,但所有初始技巧值下降10%,每次升级得到的技巧点少5点。

技能

技能(Skills)共有18项,前面6种与战斗有关,其余属于辅助技能。其中从急救(First Aid)到修理(Repair)还可在战斗中使用。升级时侧重于先提升战斗力,但辅助技能的魅力往往让人忍不住要去选他。如偷窃(Sneak)技能,可悄悄地偷走某个物品,可打开柜子及房门;修理(Repair)技能可提高修理各种机械、电路的能力;科技(Science)技能提高对付电脑程序的能力。

除技能外,还有额外技能(Perk)。这些技能品种繁多,主角每升3级就可得到一项额外技能。一些技能只要学习就可得到,有些技能可升级3次。随着各项基本能力和级别的不同,每次能够学习的额外技能也不尽相同。

武器

游戏中的武器主要分为点射类和扫射类,其中最具威力的武器是六管火神微型机枪,属于扫射类武器。点射类适合狙击,用精确远距的点射予敌弱点一击,扫射类的精度不算高,但是靠猛烈的火力能将站成一条线的敌人来个串糖葫芦,是摆脱重围的好办法。火箭筒的专长是大面积毁伤,选择好高爆或穿甲弹,可将敌军炸得血肉横飞。

伙伴

游戏中有不少非角色人物(NPC)可加入队伍,依靠这些人会使战斗更为轻松。其中如沙漠绿洲(Shady Sands)的伊安(Ian)擅长匕首、手枪和微型冲锋枪(Submachine)。在枯骨之场(Boneyard)的图书馆(Library)中,不安于整天抱收本的女学者卡嘉(Kaja)则擅于飞刀和微型冲锋枪。这些队员不仅与你并肩作战,而且还能帮忙负重,因为交换物品的量不受个人负重的限制,可把不急用的物品交给伙伴,等需要用时再换回来。自己空出一些负重点以便拾取物品。如果要做危险的事情,为了避免伙伴受到伤害,可与他们对话,让他们暂时躲开。需要的时候还可召回来。在战斗中敌人会专拣 NPC 下手,因此常常要想法保护队员不受敌人攻击。同时,要注意在战斗中不要误伤他们,否则他们会反目。

三大商团

在赫伯中心(Hub)驻扎着加利福利亚的三大商团。

远行商行(Far go Trades):请你调查商队失踪案,最后查清是突变体巨人干的。

绯红商队(Crimson Caravan):招募保镖,每月 3、17 日启程。

水商(Water Merchant):招募保镖,每月 1、5、10、15、20、25 日启程。

工具

游戏中有 4 种工具可以使用,电脑、钥匙、撬锁工具和炸弹。遇到关不上的门或者关不掉的机关时,肯定是所用的方法不适合或使用此方法的经验值不高,尝试一下其他方法也行。

升级

你的角色可升到 21 级,每升 3 级可自由选择增加一顶额外技能,而且这些技能可以重复升级,但最好还是广种博收。

三、游戏心得

2077 年,由于地球上石油和铀的匮乏,导致了一场新的世界大战。在短短两个小时里,整个地球就被原子弹彻底摧毁,只留下一片废墟。这片废墟后来让幸存者称为废土(Wasteland)。幸存者在深深的地下建立了完全密封的地下城市,隔绝了外界的辐射,也隔绝了与外界的交往。

2161 年的一天,长老奥佛西(Overseer)将我叫到他的办公室。他说我们的水净化处理装置的控制芯片(Waterchip)已经报废了,由于它的结构过于复杂,无法仿制。因此地下城面临着水危机,估计现有的水还可维持四、五个月(这就意味着整个游戏从开始到结束的时间要求是大约 100 天左右,因此要注意抓紧时间)。长老要我到另一个地下城去寻找可用的芯片,说完在地图上标出了这个地下城的位置。

作为十三区(Vault 13)的居民,我也从未涉足于地下城市之外的世界。我带上简单的行装,从慢慢打开的铁门出去,消灭隧道中的老鼠后,来到洞口,见到了传说中的废土。地图上标着的是十五区(Vault 15)。往前走是个小小的村落,称为沙漠绿洲(Shady Sands)。

沙漠绿洲

事件 1:毒蝎

门口的卫兵塞思(Seth)说村子里一直遭受毒蝎的侵害。我请他带我来到毒蝎出没的山洞后,把所有的 9 只毒蝎全都杀光,还找到一些弹药,顺便带几条毒蝎尾巴回村庄。在村子

南部的一间房子中,与村长阿拉德斯(Aradesh)交谈,得到报酬。与村长的女儿唐迪(Tandi)交谈,得知村子南边的袭击者(Raider)部落专门从事抢劫勾当。把毒蝎的尾巴交给村子屋子对面房间的医生后,得到一瓶解毒药。

事件2:农场

在村子东边的农田里与村民交谈,选择与他进行实物交换(Barter)后,即使不交换任何物品也可帮他提高种植技术,并可得到500点经验值。

事件3:救援

如果与村长的女儿唐迪谈得来,在离开村子一段时间后,回村与唐迪的男友塞斯谈一下,得知唐迪被莱德部落绑架。随即来到村外南边不远的袭击者的驻地与他们的头领交涉。可以与袭击者的头领单挑,也可把他们的驻地扫平,还可通过交换将唐迪赎回来。如果解救唐迪后不再返回沙漠绿洲,则唐迪会成为自己的队员。

袭击者

来到袭击者的基地,为了旅人们不再遭受痛苦,要把这里的袭击者全都消灭。

十五区

十五区的情况果然不妙,现在已经成为各种变异老鼠的栖息之地。我用绳子(第一条绳子可在沙漠绿洲与塞斯交换而得)代替损坏的电梯,在二层中部的房间的柜子里找到另一条绳子和一件皮衣。用绳子来到三层,才发现通往主控室的路已被碎石所堵塞。不过,在这里能得到H&K MP9微型机枪和一些子弹。

君克城(Junk Town)

事件1:刺杀吉莫(Gizmo)

我来到君克镇中部的黑水(Darkwater)商店,打到市长吉利安(Killian)。正和他谈话,忽然有个刺客出现,我挺身杀死刺客,吉利安请我协助他找出这名刺客之所为系吉莫主使。我答应后便带着窃听器和录音机来到吉莫位于君克镇北部的老巢,与那个流着口水的恶心家伙谈话,我声称是个杀手,愿意杀死吉利安来获取报酬。吉莫让我在杀死吉利安后拿取他身上的狗牌(Dog Tags)来领取报酬。在取得吉莫作恶的证据后返回,见到吉利安,同意帮他干掉吉莫,并到村口找到卫队长拉思(Lars),然后一起去刺杀吉莫。杀死吉莫后,从他身上得到蜥蜴肉串(Iguana-on-a-stick)。

事件2:狗

在君克镇北部有家农民请求我帮他除去挡在他家门口的狗。可以拔枪将其射杀,也可以用蜥蜴肉串将它收成自己的狗,此后在旅行中将忠实地跟着我。

赫布中心(Hub)

赫布中心是废土上最大的贸易集散地,在这里可找到工作,还可买到极具威力的武器。

事件1:失踪的商队

在赫布中心区的远行商行(Far Go Traders)向老板布茨(Butch)要求工作,他让我帮忙寻找失踪的商队。随后到经营枪支(Guns)的女老板贝司(Beth)处探听情报,得知在赫布中心东部的老城区(Old Town)有个叫哈洛德(Harold)的人见过死爪(Death Claw)。在老城区的西北角找到哈洛德,向他仔细询问死爪的巢穴。我在巢穴深处杀死一只死爪后,找到一个

垂死的巨人,交谈后得到一片磁盘。将磁盘带给布茨,换得报酬。

事件2:保护商队

在赫伯中心区入口西侧的屋中可找到保护绯红商队(Crimson Caravan)的工作。商队在每月的3日、17日出发,安全护送的报酬为600元钱,而且也能提高我的声望值。

事件3:清除袭击者

在赫伯中心区西南角的废墟中可看到无家可归的伊尔温(Irwin)。与他交谈得知他的家被一群袭击者所侵占(必须要有一定的声望值)。在他的指引下,干掉他家中的所有敌人后,可得到一把威力很大的手枪作为报酬。

事件4:解救钢铁兄弟会(Brotherhood of Steel)成员

在老城区入口旁的屋中有个小组织关着一个钢铁兄弟会的成员。如果没有足够的实力(战斗装甲和微型机枪是较好的保证),最好不要轻举妄动。干掉守卫后还需要有一定的开锁技能才能打开里面的屋子。

公共墓地(Necropolis)

这座城市共分3个区域:旅馆区(Hotel)、大厅区(Hall)、分水岭区(Watershed),相互间通过地下管道联接。

事件1:消灭巨人

在大厅区中部的地上可以找到好战的鬼族首领塞特(Set),他要我帮他们消灭分水岭区的巨人,接受任务后来到分水岭区,杀死所有巨人,然后回来向塞特索取报酬。

事件2:修复水泵

在旅馆区的地下有个爱好和平的鬼族。同他们的首领交谈后得知:整个城市的供水系统自从水泵坏了以后,就只能靠赤鬼族(Glow Ghoul)的水处理装置芯片供水了。如果我把这个控制芯片带走,整个城市就会因缺水而死亡,所以要先修复水泵。在大厅区的地下通道中的老鼠窝里找到水泵的零件,然后来到分水岭区的地上。在巨人占据的那间屋子中部找到坏了的水泵,修好水泵后(可以多试几次)在房间尽头的小屋里可以看到通往地下的入口。穿过入口来到赤鬼族占领的地下城。在第三层的主控室里可以找到水净化处理装置的芯片,现在就可以去完成长老的任务了。

事件3:复仇

经过一段时间后再返回公共墓地,发现城市已经彻底被巨人们所占领,所有的鬼族均被消灭。因此我消灭所有巨人,为鬼族讨回公道。

十三区

事件1:修复给水系统

将得到的芯片交给长老奥佛西即可。

事件2:新的任务

休息后再找到长老,他交给我一个新的任务。他从我的旅行报告中发现整个大陆正被一片战争阴影笼罩着。巨人们的出现并不是偶然的,一定有某些人进行策划。此次任务是找到巨人头目,并破坏巨人的生产基地。

钢铁兄弟会

事件1:加盟

我曾护送商队来过,同门口的守卫交谈,并提出入会的申请,他会要求到光芒之山(Glow Mountain)取回一些物品后才能同意我的申请。到光芒之山取得一片磁盘后即可成为钢铁兄弟会中的一员。

事件2:强力装甲

成为会员后,可以进入兄弟会的基地。在基地一层,找到卫士队长塔鲁斯(Talus)。作为解救兄弟会成员的报酬,他同意让我从几件武器装备中任选其中的一件。根据我在光芒之山计算机里的调查结果,强力装甲(Power Armor)是很好的装甲。征得同意后即可从管理员那里得到装甲,这种装甲由原子电池供电,足以满足约100年的需要,而且可把力量提高3点。

强力装甲的取得还可以通过其他途径。例如:在三层武器研究室的凯勒(Kyle)会把面前损坏的强力装甲送给你,只需要得到收缩刺激物(Systolic Motivator),并利用"修理"(repair)技能修复即可。如果口才好,可到一层从仓库管理员那里"说得"。如果偷盗技能高的话,可利用"偷窃"(Sneak)技能从一楼伦布斯(Rhombus)里屋的柜子里取得,如果失败只好大打一场。

事件3:手术

在基地三层的医疗室里,向医生询问有关手术的事,他提出手术的价格。花些钱可提高自己的基本属性。

光芒之山

强力的辐射可导致各种不正常的现象,所以前往光芒之山前,一定要保证有两个以上的拉德X(Rad-X)。这是一种可提高抗辐射能力50%的药品,在取得水净化处理装置芯片时曾得到过两枚,也可在赫伯的老城里向商人万思(Vance)出售这种药品。另外还需要有条绳子。在快到光芒之山前一定要停留一下,使用拉德X将辐射抗力加到100%,然后再进入光芒之山,在缺口探出的钢梁上绑好绳子,进入这片强辐射地带。

事件1:寻找磁盘

在一层仔细寻找后,从一个死亡的兄弟会成员身上找到一片磁盘,这一定就是钢铁兄弟会想要的磁盘吧。

事件2:激活电力系统

在这个密布陷阱的地方要处处小心,在这一层找到一枚黄色电脑卡,利用它打开一、二、三层的电梯。在第二层能找到一枚红色电脑卡,可以打开三、四、六层的电梯;在第四层找到蓝色电脑卡,可以打开通向第五层的电梯(不过此时电力不足不能开启)。先到第六层,利用修理技术修复变电器,然后回到第四层的超级计算机,进入主选单,注意把关于强力装甲等研究信息下载到脉冲孩(PipBoy)上,并激活全部电力,关掉防卫机器人的动力,然后进入第五层,这里有很多的强力装备可供选择。取得足够的装备后返回钢铁兄弟会,取得入会资格。

枯骨之场(Boneyard)

这里是在洛杉矶的废墟上建成的小城镇。它由5个部分组成,分别是调整者(Regula-

tors)控制的密室区(Adytum)、刀帮(Blade)居住的商业区(Downtown)、死爪出没的仓库区(Warehouse)、钢铁兄弟会的分支武器走私者(Gun Runners)的基地和位于商业区的由天启教徒(Followers of the Apocalypse)建立的图书馆。

事件1:帮助米勒思(Miles)

米勒思是密室区的药剂师和科学家,他希望我为他找回丢失的水泵配件。我来到仓库区的废屋,躲开四处徘徊的死爪,从屋子东边一具尸体身上找到零件。返回米勒思处,他告诉我零件已经损坏,并让我到铁匠斯密提(Smitty)那里把他修好。我在北边不远的屋子里找到斯密提,请他将零件修好后交给米勒思。为了感谢我的帮助,米勒思愿意为我加强某种装甲,而斯密提可为我改装一把电浆枪(Plasma Rifle)。

事件2:最强的装甲和最强的武器

完成事件1后,如果已经得到强力装甲和电浆枪,与米勒思交谈后,就得到加强强力装甲(Hardened Power Armor),这是游戏中的最强装甲。把电浆枪交给铁匠就得到威力无比的快速电浆枪(Turbo Plasma Rifle)。以当前的能力看,发射一次仅消耗2点行动力,可在一轮内连续发射5次。

事件3:市长和刀帮

在密室区入口附近的房子中见到市长金莫曼(Zimmerman)。市长希望我能够杀死刀帮的头目,为他死难的儿子报仇。我接受任务后直接找到中心区刀帮的女头目拉扎(Razar),和她交谈后得知所谓刀帮杀死市长儿子完全是调整者的阴谋。在浏览了她交给我的关于调整者阴谋的磁盘后,我决定帮助他们彻底粉碎那个罪恶的组织。当我把磁盘交给市长后,愤怒的市长随后被一名调整者的成员杀死,接着是一场全面大战,杀死所有的调整者后找到拉扎,获取报酬。

事件4:武器走私者

杀死仓库区的几只死爪后,来到人迹罕见的武器走私者基地。领导人加比列尔(Gabriel)说,由于死爪的出没,致使他们的生意清淡,他非常愿意向消灭死爪的人免费提供一批武器,我欣然接受任务。仔细搜索仓库区后,在废屋的东北角发现一个通往地下的楼梯,从这里进入黑暗的地下,杀死一只狂吼着向我扑来的死爪母兽,在深处发现几个正在孵化的蛋。除掉所有的蛋,找到加比列尔,得到报酬。

事件5:天启教徒

在图书馆找到天启教徒的领导人尼科勒(Nicole)。她感觉到在大教堂有些非同寻常的事情发生,并希望我找出原因,我欣然接受。

军事基地(Military Base)

军事基地全于地图的西北角。预备进入基地时,确保有足够实力承受微型机枪和火箭弹的攻击,另外要准备好多枚塑胶炸弹或定时炸弹。

基地外面有4个巨人把守,干掉守卫后可从他们身上得到一片记录有入门密码的磁盘。将磁盘内容扫入脉冲孩后,即可进入基地。基地内部的敌人大多持有强力武器,所以要抢先一步将他们消灭。基地里面到处都是能量门,红色的可以稍微损血后直接穿过,绿色的则需要用炸弹炸毁。黄色的无法越过。消灭沿途的敌人后来到第三层,用炸弹炸毁两道绿色能

量门后乘电梯来到第四层。在尽头的房间找到军事基地的头头：巨人首领刘特南(Lieutenanr)和研究员头领凡哈根(Van Haagen)，将他们都消灭后，炸毁通往主控室的能量门。与主控室里的研究人员交谈，他们便纷纷自杀，使用从他们身上找到的红色 ID 卡打开正北面的一台电脑，自动破解密码后，将状态设置为 3 分钟自毁，并沿原路逃出基地。当我逃到基地外面，整个基地变成一片废墟。

大教堂(The Cathedral)

军事基地毁灭后，最后一战是消灭敌人的领导者。

在大教堂里面，我见到了正在交谈的卫士唐(Tan)和修女弗兰丝(Francis)。我从唐那里买到一把环型钥匙(他不会主动卖给你，可以直接选择交换)，用它打开他们身后的门，顺着楼梯来到顶层，见到修士首领莫休思(Morheus)。杀死他后，从他身上又得到一把环型钥匙，回到一楼，打开楼梯对面的暗门，进入地下仓库。

在仓库的尽头，正当我忙着在书架上翻阅时，有个修士打开一道暗门走了出来，杀死他后走进他身后的地下城。一路上消灭巨人的卫兵，来到第三层。在房间正中，一个面目丑陋的怪物坐在座椅上，这个自称是主人(Master)的怪物妄图利用巨人建立一个新秩序，我严词拒绝他要我加入他们组织的要求，与他展开最后的决战，最后消灭这个怪物。这时地下城的自动引爆装置发动了，我顺利地逃出爆炸范围，并走向我的家园。

在十三区的入口，长老奥佛西正等着我的到来，他脸色阴沉，说由于我的英雄事迹造成了地下城的骚动，人们已经不安于现状，他们纷纷离开封闭的地下城前去冒险，长此下去，整个城市将会消亡，为了城市的未来，长老希望我离开。

四、游戏心得

进入战斗(Combat)模式，拿出枪里的弹药放入手中(手中不要有枪)，接近一个敌人，把它作为目标射击，那人会说“Did your mama tought you that move?!”这类的话。此时绿色回合数指示牌上的数字将不会上升，即拥有无限的回合数，无论是移动还是向敌人射击，都不会计算回合数。有了这个秘技，在向敌人射击时，对方将无力还手。

虎胆神猫

Claw

一、游戏简介

游戏拥有华丽的场景、一流的音效而且人物也刻画得非常细腻，并具有丰富的组合技巧，巧妙应用会有意想不到的效果。游戏共有 14 大关，每在关后有长时间的剧情动画。游戏中的动画长达 20 多分钟，被国外游戏权威和杂志评为五星级游戏。这部游戏虽是动作类游戏，但有引人入胜的故事情节。

二、游戏攻略

第一、二关



一面画着猫骨的海盗旗在海风中飘动。突然一颗炮弹划空而过，猫船与狗船展开了激烈的海战。在激烈的近战中，克劳(Claw)船长遇到意外，被狗首领抓获。船也沉没了。狗头领准备将克劳船长当礼物送给国王，在公众场合斩首示众。克劳船长被关到洛加(La Roca)城堡的地牢中。克劳用他的爪子巧妙地打开了手和脚上的锁链，在黑暗的地牢中摸索着。他发现有块凸出的砖与众不同，便小心地抠了出来，伸手摸出一封信。这封信是一个被处决的人留下的，信中谈到九命护身符并非传说，并附有半张寻找九命护身符的地图。信中提到其中一块宝石在地图上的小镇丢失了。如果凑齐了全部地图和九块宝石就会出现奇迹。

这两关的难度不高，是让玩家适应的阶段，在这关要练习的是爬楼梯，打碎木箱，举起炸药桶等动作。在战斗中不要轻易使用魔法，只有在一次进攻中可打掉多个敌人时才使用魔法。关底的BOSS最怕密集型进攻。

第三、四关

克劳船长打败牢狱长后，跳出城墙，跃进护城河，小心躲过鳄鱼，爬上对岸。转向旁边的小路，直向树林奔去。这时城堡的大门打开，几十名狗骑兵冲了出来，他们不知道克劳船长跑到哪里去了，一路沿大路追去。克劳船长一口气跑到树林边上，听到马蹄声渐渐远去，才站住脚步松了口气，继续向森林深处走去。

在关中打败那些强盗、小偷和杀手的唯一技巧就是尽量用跳跃闪躲迎面攻击过来的刀箭。按↑、↓键可看到头上与脚下的场景。吃了金老鼠后应尽量快跑。每得100万分可得一条命，因此要多得些财宝。只要有可能就尽量举起并抛走敌人。对付关底头目可用举加抛的战术。

第五、六关

克劳船长走出树林，来到一个村庄，这就是信中写的小镇吧？于是他向村中走去。

此关中出现了鸟的攻击，这些鸟会妨碍你的跳跃，最好把它们消灭掉。这两关的白色和棕色的花园狗十分凶猛，如果有足够多的子弹，可以用手枪来干掉它们。在一些大关的关底不要用枪和雷管对付，这些武器对他们大多不管用。每个大关中要花些工夫寻找一个秘密之处，以得到珍藏的财宝。游戏中跳起并掷雷管，就可得到难以到达的地方的珍宝。关底的敌人所用的上击动作很凶狠，要注意避开。

第七、八关

港口的酒吧里真热闹,有拉手风琴的,有闲聊的,有的水手醉倒在角落里,酒保托着酒具走来走去。克劳船长坐在柜台边,听到不远处有两个水手的谈话。谈话中谈到红辫子去老虎岛,并为了九命护身符的事情囚禁了克劳船长手下,据说他们的手中有宝石。其中一名水手曾看到港口大副手中有九命护身符的宝石。说完便离开酒吧前往港口。克劳船长小心地跟着这两人直奔码头。

港口的关卡重重,敌人众多,克劳船长好不容易赶到码头。这时大船升起船锚,正要启航,船身渐渐离码头而去。克劳船长丢掉手中的断刀,一个箭步冲上前去,一个突跃跳上船尾,然后钻入船舱。

这两关是在夜色中行进,要看清楚再前进。关中还有许多沼泽,要小心浮台,站久了也会沉下去的。这两关会从地里跳出螃蟹(Crab),对付它最有效的方法是用魔爪(Magic Claw)。关中的狗熊水手(Bear Sailors)总是试图抓住你,一旦不小心被其捕获,唯一的逃脱方法就是尽量利用移动键来摆脱他们的攻击。对付红尾海盗(Red Tail Pirates)可在它扑向你的瞬间,一击毙命。魔法、雷管、手枪各有用处,要巧妙应用。关底的头目要用顶上那个按钮,敲击它。另外,在桅杆最高处有许多好东西。

第九、十关

克劳船长在洞穴中打开牢房,放出了自己的手下。他的水手从商人那里买了3颗宝石和1张地图,后来被红辫子抓住,被红辫子要走了2颗宝石。然后他们把剩下的给了克劳船长。克劳船长让他们找齐船员,并准备好一艘大船,说完自己前往老虎岛。

此关要小心钩子海盗的进攻,在他挥舞钩子后跑近攻击他,敌人枪手的枪法很准,他有支腿是木腿,击打他的木腿便能将他击晕,然后再用拳揍他,效果很好。有的地方要走到最边上才能跳过去。此关可发现椭圆形的时空门,跳进去可得到许多稀世珍宝,不过也可能丧命。游戏中要小心从石缝里射出的利箭。在最后遇到关底时,击退三次鹦鹉,便可通过移动的桥攻击他。

第十一、十二关

克劳船长穿过一个个密道,走过机关重重的迷宫,爬上山顶,来到老虎岛,岸边停着一艘红色的大船,看来红辫子已经先来到这里。

此关中的敌人是两种人鱼和一种食人鱼。其中Mercats一见面就会用戟攻击你。尽量在敌人的视线外,然后偷偷地靠近进行攻击。另一种人鱼会发出怪声波,如果被击中会被定住,但不会掉血,因此接近这些会唱歌的人鱼之前要先将它们清除掉。关底的头目不会被它上面的石头所伤,对付他最好还是投准炸弹。

第13关

刀法高超的克劳船长在决斗时用不了几个回合就将对手的刀挑飞,插在沙滩上。可是他还不服,拔出小刀进行还击,被克劳船长一脚踢晕过去。船长用刀把他弄醒,他自知不是船长的对手,便把宝石拿出扔在海里,趁克劳船长一楞神,跑掉了。克劳船长捞起那几颗宝石,走入神庙。遇上一群武功高强的护法虎。对付他们不能用刀枪,要用魔法,也可将他们举起抛出。

此关的难度很高,要小心熔岩里飞出的火球,找准间隔通过。在关底遇到红辫子时,不

要在地面上与其打斗，要尽可能站得高一些。

第十四关

克劳船长克服险阻，越过岩浆，跳过山崖，打败神庙中的护法虎，取得第九颗宝石。当他把九命护身符上的9颗宝石安放到猫女神石像上时，女神便在光芒中出现，说克劳船长战胜敌人，翻山越岭靠的是自己的力量，其实这已经拥有了护身符的力量。说完将护身符给了克劳船长。一眨眼间船长已经回到自己的大船上。他的水手扬起风帆向着太阳出海去了。

此关中难度大的是上下浮动的石台，一圈圈地转，很是难跳。敌人都是以前的手下败将，不足为怪。

三、游戏心得

在游戏中输入以下字符串可得到相应的秘技：

mpkfa：无敌；

mpfps：显示帧频；

mppos：显示当前位置；

mpstopwatch：显示耗费时间。

街霸 Zero

Zero

一、游戏简介

这是Capcom公司的2D格斗经典游戏移植到PC机的版本，画面、出招、人物丰富，受到格斗类游戏爱好者的喜爱。游戏创作小组说起名为"Zero"(零)的意思就要回到原点，不仅是要回到《街头霸王》系列的原点，而且要回到格斗游戏的原点。因为目前格斗游戏越来越复杂，这个游戏的开发就是想回到以前那种容易上手的游戏去。游戏的故事时间设定在街霸二代之前，那时肯还束着长长的金发，隆的头发还是一代时的红色，春丽也不穿旗袍了。这一代与前不同的是用上了卡通画风，令人有焕然一新的感觉。

二、游戏攻略

超级连续技中，一级到3级分别需要同时按下1到3个拳(脚)键，威力依次增大。以下+代表同时按下，·表示按顺序按。

一般技

人物一般技大致相同，都是→+中拳，→+中脚，↘+中拳(中脚)，空中↓+重拳或重脚。有些人物的一般技略有出入。

隆(Ryu)：向世界最强武斗家之路挑战的青年。

波动拳：↓↘→·拳

升龙拳：→↓↘·拳

空中龙卷风旋风腿：空中↓↙←·脚

真空波动拳(超级连续技):↓↘→↓↘→·拳
真空龙卷风旋风腿(超级连续技):↓↙←↓↙←·脚

肯(Ken):傲气凌人的格斗家。
波动拳:↓↘→·拳
升龙拳:→↓↘·拳
空中龙卷风旋风腿:空中↓↙←·脚
升龙裂破(超必杀技):↓↘→↓↘→·拳
神龙拳(超必杀技):↓↘→↓↘→·脚

春丽(Chunli):穿梭是非舞台的女中豪杰。
气功拳:←↙↓↘→·拳
旋圆蹴:→↘↓↙←·脚
天升脚:↓(蓄)↑·腿
百裂踢:脚连按
千裂脚(超必杀技):←(蓄)→←→·脚
霸山天升脚(超必杀技):↙(蓄)↘↙↗·脚
气功掌(超必杀技):↓↘→↓↘→·拳

沙卡特(Sagat):充满野心的泰拳王。
上虎波:↓↘→·拳
下虎波:↓↘→·脚猛虎升空拳:→↓↘·拳
虎膝顶:→↓↘·脚
猛虎绝灭杀:↓↘→↓↘→·脚
加农虎波动(超必杀技):↓↘→↓↘→·拳
猛虎突击蹴(超必杀技):↓↙←↓↙←·脚

维加(Vega):妄图征服世界的恐怖魔王。
精神能量弹:←(蓄)→·拳
恶魔双截踢:←(蓄)→·脚
恶魔空踏:↓(蓄)↑·脚(拳)
精神力转移:→↓↘·三拳(三脚)
精神力转移:←↓↙·三拳(三脚)
超精神爆击(超必杀技):←(蓄)→←→·拳
超级双截踢(超必杀技):←(蓄)→←→·脚

罗兰多(Rolento):对军事狂热的战士。
救国螺旋拳:↓↘→·拳(可连续三次)
刺客击:→↓↘·脚·脚
湄公河空袭:↓↙←·拳·拳
湄公河三角击:↓↙←·脚拳(脚)
闪电棍(特殊技):(空中)→+中脚

威力俘虏(超必杀技):↓↘→↓↘→脚

扫雷专家(超必杀技):↓↙←↓↙←拳

樱花(Sakura):追寻隆的高中女生。

波动拳:↓↘→·拳(可按一至三次)

盛樱拳:→↓↘·拳

春风脚:↓↙←·脚

真空波动拳(超必杀技):↓↘→↓↘→·拳

乱樱(超必杀技):↓↘→↓↘→·脚

春一番(超必杀技):↓↙←↓↙←·脚

罗丝(Rose):为封印邪恶而来的占术师。

灵光斩:↓↙←·拳

灵波动:←↙↓↘→·拳

灵力投:→↓↘·拳

灵光螺旋挫:↓↘→·脚

超灵波动(超必杀技):↓↙←↓↙←·拳

超灵力投(超必杀技):↓↘→↓↘·拳

超灵幻灭(超必杀技):↓↘→↓↘·脚

纳什(Nash)追查毒品内幕的空军上尉。

音速手刀:←(蓄)→·拳

脚刀:↓(蓄)↑·脚

音速爆破(超必杀技):←(蓄)→←→·拳

十字火炎爆踢(超必杀技):←(蓄)→←→·脚

连环脚刀(超必杀技):↙(蓄)↘↙↗·脚

伯迪(Birdie):凶残的英国破坏王。

公牛头槌:←(蓄)→·拳

爆钉锤:同时按两个以上拳(脚)

地狱链球:近身(摇杆一圈)拳

锁头技(超必杀技):摇杆绕一圈·脚

公牛复仇(超必杀技):↓↘→↓↘→·拳(脚)

陨星连击(超必杀技):←(蓄)→←→·拳

苏杜姆(Sodom):为制霸天下而到处修行。

天狗行:(倒地)←↙↓·脚

后转移动起:(倒地)→↘↓·拳

佛灭:(近身)绕一圈·拳

耐久:(近身)绕一圈·脚

白刃:→↓↘·脚

地狱:↓↘→·拳

冥士之礼(超必杀技):↓↘→↓↘→·拳
天宙刹(超必杀技):(近身)摇杆绕两圈·拳
阿顿(Adon):誓为泰拳雪耻的年轻人。
虎烈踢:↓↘→·脚
猛虎膝:→↓↘·脚
虎牙击:→↘↓↙←·脚
猛虎连踢(超必杀技):↓↘→↓↘·脚
猛虎连拳(超必杀技):↓↘→↓↘·拳
凯(Guy):武神流第三十八代传人。
武神旋风脚:↓↙←·脚
武神击落:↓↘→·拳·拳
疾风脚:↓↘→·轻脚·脚
影捞:↓↘→·中脚·脚
首狩:↓↘→·重脚·脚
崩山斗:↓↙←·拳
武神狱锁拳(特殊技):轻拳·中拳·重拳·重脚
武神刚雷脚(超必杀技):↓↘→↓↘·脚
武神八双拳(超必杀技):↓↘→↓↘·拳
丹(Dan):心中充满憎恨的热血格斗男。
我道拳:↓↘→·拳
晃龙拳:→↓↘·拳
断空脚:↓↙←·脚
震空我道拳(超必杀技):↓↘→↓↘→·拳
晃龙烈火(超必杀技):↓↘→↓↘→·脚
必胜无赖拳(超必杀技):↓↙←↓↙←·脚
桑基尔夫(Zangief):钢铁般的俄罗斯摔角手。
螺旋打桩:(近身)摇杆绕一圈·拳
原子弹爆炸:(近身)摇杆绕一圈·脚
飞行炸弹:(远处)摇杆绕一圈·脚
双截旋风掌:三个拳同时按
快速旋风掌:三个脚同时按
碎金掌:→↓↘·拳
终极原子弹爆炸(超必杀技):摇杆两圈·拳
俄罗斯空投(超必杀技):↓↘→↓↘·脚
达尔锡(Dhalsim):来自印度的修行僧。
瑜珈火球:↓↘→·拳瑜珈逃遁(特殊技):(倒地前)↓↙←·脚
瑜珈大火:↓↘↓↙←·拳

瑜珈天火:↓↘↓↙←·脚

瑜珈隐身(近身):→↓↘·拳·拳·拳(可空中)

瑜珈隐身(近身):→↓↘·脚·脚·脚(可空中)

瑜珈隐身(远处):←↓↙·拳·拳·拳(可空中)

瑜珈隐身(远处):←↓↙·脚·脚·脚(可空中)

瑜珈神火(超必杀技):↓↘→↓↘→·拳

瑜珈脚鞑:↓↘→↓↘→·脚

元老(Gen):精通暗杀术的中国老人。

逆泷:三拳同时按下后→↓↘脚

百连勾:三拳同时按下后拳连打

蛇穿:三个脚同时按下←(蓄)→·拳

徨牙:三个脚同时按下↓(蓄)↑·脚

蛇咬叭(超必杀技):三个脚同时按下↓↘→↓↘→·脚

狂牙:(超必杀技):三个脚同时按下(空中)↓↙←↓↙←·脚

惨影(超必杀技):三拳同时按下后↓↘→↓↘→·拳

死点咒(超必杀技):三拳同时按下后↓↙←↓↙←·拳

豪鬼(Gouki):掌握最强格斗术之鬼。

豪波动拳:↓↘→·拳

斩空波动拳:空中↓↘→·拳

↓↘→↙←·拳

豪升龙拳:→↓↘·拳

前方转身(特殊技):↓↙←·拳

龙卷斩空脚:↓↙←·脚(拳)

空中龙卷斩空脚:(空中)↓↙←·脚

阿修罗闪空(前):→↓↘·三拳(三脚)

阿修罗闪空(后):←↓↙·三拳(三脚)

百鬼豪斩:↓↘→↗·拳

百鬼豪碎:↓↘→↗·拳·(空中)拳

百鬼豪坠:↓↘→↗·拳·(空中)脚

灭杀豪波动(超必杀技):(→↘↓↙←)×2·拳

天魔豪斩空(超必杀技):空中↓↘→↓↘→·拳

瞬狱杀(超必杀技):轻拳·轻拳→·轻脚·重拳(只限等级3)。

三、游戏心得

在主选单画面进入随机产生角色时,输入下列密码便可依次选出豪鬼、维加和丹。

按住代表“拳+拳+拳”的键,键入Enter,可选豪鬼;

按住代表“脚+脚+拳”的键,键入Enter,可选维加;

按住代表“Select”的键,键入Enter,可选丹。

抗战之地雷战

一、游戏简介

这个游戏是大陆首发的原创Win 95类战棋类游戏。战斗中除了普通攻击和战术外，地雷也是一个主要的组成部分。游戏制作上乘，画面和音效俱佳。音乐也是大家熟悉的抗日歌曲。



游戏中的故事取材于大家熟悉的游击队抗日的故事，其中的英雄人物更是我们熟悉和崇拜的偶像。如《小兵张嘎》中的张嘎子，《地雷战》中的赵虎、《平原游击队》中的李向阳、《烈火金刚》的史更新、肖飞、兰姑、柳欣、李霜泗，《铁道游击队》中刘洪、鲁汉、李正等。游戏中的地形种类繁多，丛林山脉交错，有的是大片平原，有的是水港沟汊。地形不同，敌人的配备也不同，因此要采用不同的战略战术来打击敌人。有些关需要在后方预设雷场，然后诱敌深入雷区，用地雷将敌人送上西天，有些关则需要抢时间抢占隘口，狙击敌人。有的需要诱敌各个出击，然后各个击破，还有些关需要采用围点打援的战术。

二、游戏内容

战斗关和休息关

游戏进程由战斗关和休息关两个组成部分循环推进。在休息关里接受新的战斗任务，并进行其他准备工作，其中最重要的事情就是制造地雷。每关之后都会出现战绩统计的画面，对玩家的作战成果作出统计，并进行评估。一场战斗后，利用实拍一段安排出下一关的任务。游戏的任务并不是单一地消灭敌人，每关的任务各不相同，地图也不重复，有村庄、城池、深山、平原、火车上、地道里等不同地形地物。完成任务即可过关。爆机后也有一个总的状况报告，以此评估玩家的作战水平。

地雷

地雷是游戏中主要的组成。地雷有不同的品种，同一品种也有不同的属性，不同品种和

属性的地雷在制造时的材料和资金消耗是不同的。材料可从杂货铺购买,购买材料和其他物品的资金来源于在战场上缴获的敌人的武器装备,上缴后就能得到相应的活动资金。战斗中对地雷的使用状况直接影响战斗的成败。当玩家具有足够的技术力能够制造各种地雷,并熟悉其性能后,地雷将变成一种克敌制胜的法宝,可连环引爆、可定时引爆、可遥控引爆、可牺牲自己强制引爆,可分别消耗敌人的体力和士气。游戏中的10种地雷中有消耗敌人体力(即生命)的土雷、石雷、铁雷、彻地雷、轰天雷、磁电雷、风火雷,消耗敌人士气的伪装雷、蝎子雷、瘴气雷等。每种地雷又分为普通、引发、定时和遥控等4类属性。地雷在专门的作坊中制造,制造时一并确定它的属性,地雷本身的制造只消耗材料,但属性的添加需要多花费资金。

注意多用地雷将敌人炸死,每炸死一个敌人,我方参战人员都可得到较多的经验值。对于一次不能炸死的敌人可先打后炸,在没有定时雷或遥控雷时,为争取时间,减少威胁,可让一些生命值较高的人(如野战队员等)主动去踩地雷,以消灭周围的敌人,或引爆其他地雷。然后再给这些队员补充体力。

地雷的埋设

由于敌人有一系列对付地雷的办法,主要是依靠工兵起出地雷。也有可能逼迫老百姓踏雷,派出小股部队开路等,使我方布下的雷阵不能奏效,甚至危害到自己人。地雷爆炸后波及范围内所有的队伍都将受到伤害,我方队伍在波及范围内也不能幸免,炸伤平民也会影响我方的战绩。用地雷大面积杀伤敌人可起到速战速决的效果,但炸死的敌人没有武器装备留下来,而在游戏中敌人的武器装备是我方资金的主要来源。

兵种

我方兵种有20多个,敌方有40多个兵种,此外还有作为友军的国民党正规部队,以及地方武装的一些兵种。各兵种的攻击手段有两类,即普通攻击和战术攻击。普通攻击的效果决定于兵种本身的属性及使用者的武力、攻击水平和佩带的武器装备等。通常敌人在武器方面占有很大优势,而且比我方多了许多很厉害的兵种,如装甲车和坦克等。不同兵种有不同的战术,不同的战术影响的参数也各不相同。如伤害的可能是攻击力或防御力。另外,某些战术会有一些意想不到的效果,如我方的儿童团或童子军的掠夺战术,可从敌人身上得到武器或装备,敌人会因武器装备的丧失而导致攻击力及防御力下降。敌人也有很厉害的战术,如特务的暗杀可使我方在一个回合内致命,鬼子施毒后我方会大面积受伤,攻击力、防御力都会下降。鬼子高级军官的空袭战术会调动飞机对我方进行大面积的轰炸。

关中敌坦克的射程远,攻击力强,防御也很高。可先选一人吸引坦克的注意力,另外3人同时冲上围住坦克,留一面供其运动,在留出的口子上埋地雷,剩下的人迅速靠近。由于坦克只能重新调整位置攻击,只能走缺口,自然难逃地雷。此术也适用于对付炮兵和机枪兵。

转职

部队的攻击水平和战术水平不会因部队等级的提升而自动提升,用得多则提升得快,不用则得不到提升。此外还和人物本身的属性有关。我方兵种可以升职和转职,升职后能力会得到大幅度提升。从一个兵种转职到另一个兵种,原有的战术及等级给予保留。

在游戏中要重点培养武力和智力较高的队员，如史更新、朱老忠、鲁汉、李向阳、李霜泗、九爷、柳忻、肖飞、向天虎、向天豹、金花婆婆、杨铁山等人。由于重机枪部队的攻击力最强，除战术较少，在桥上、树林里和建筑物里的机动性较差外，其余性能都很不错，一开始可让主角选择手枪队，在攻下有《枪械指南》的村庄后，买本《枪械指南》，然后转职成步枪队，最后让他升级为重机枪队。其他武力高的队员也可转职为步枪系。

得分

每关的得分与消灭敌人的数量、我方伤亡的人数有很大的关系。缴获武器的数量与完成的回合数也有一定的关系。要想取得高分，要尽可能多消灭些敌人，同时保障我方人员的安全。某些关要等到消灭完敌人援军后再结束战斗。在某些关中有不受控人员时，要拖延他的前进速度，争取时间全歼敌人。

三、游戏攻略

日军"五·一"大扫荡后，我方根据地大幅度减少，八路军损失严重，日伪气焰嚣张。为了改变这个局面，八路军决定采取改变战术，化整为零的战术，将部分主力部队分解为比较小的战斗单位，组织成武装工作队进入敌占区进行深入持久的游击活动。

八路军晋察冀军区司令部。晋察冀军区吕正操司令员和政委向你交代任务：进入敌占区平阳县，组建一支抗日游击队，截断经过平阳的日军铁路补给线，开辟一片新的抗日根据地。

第一关　穿越桃花岭

受上级委派，只身进入敌战区平阳县组建游击队，开辟抗日根据地。穿过桃花岭，到达地图左上角的村庄即可取得胜利。

一开始上方山脚下有一宝箱，先取宝，然后迅速向岭口进攻，注意避开敌人的探照灯(7个回合后出现)。如果在第七个回合还未被敌人发现，两个伪军便进入碉堡中休息。过碉堡后，有左右两条路，从左边走，如果未消灭刚才那两个伪军，则会在这里遇到。从右边走，可轻松地消灭埋伏在山口的3个敌人。

第二关　营救朱老忠

为掩护刚到的县委书记李正同志，朱老忠同志被敌人抓走了，关押在左上方敌人牢房内，趁敌人将其押到县城前把他救出。

朱老忠已经被敌人折磨得只剩一口气了，因此此战一开始就要想法将敌人引过来，不要让敌人攻击朱老忠。救出朱老忠后立即给他补给，他就可以加入战斗了。朱老忠所属的是大刀系，武力较高，攻击力很强。

第三关　攻打赵村

为了在平阳县开展工作，你带领朱老忠到赵村去摸情况，碰上大队的鬼子向赵村出发，赵虎与张嘎正用地雷与鬼子开战。你与朱老忠迅速赶去消灭敌人。

本关一开始有赵虎、张嘎加入，其身上各有个地雷，在鬼子必经之路埋设地雷，先引诱两个过来炸死。赵虎属民兵系，张嘎属儿童团系，攻击力、防御力平平，不要急于让他们正面参战，等到你与朱老忠把敌人打得差不多了再让他们上前。战斗胜利后，学到制造土雷的技术。掠夺是儿童团系特有的策略，如果舍不得把鬼子身上的装备一起炸掉，可让嘎子在敌人

炸死之前先去掠一把。

第四关　接应李向阳

上级派李向阳前去协助工作，路上与敌人遭遇，你副食队员前来接应，保证李向阳安全到达。

在5回合里赶至李向阳身边进行补给，布设地雷，阻击敌人前进，你要尽快与李向阳正面接触，使得李向阳加入队伍，接受操控。获胜后，回赵村休息时，民房中能学到伪装雷制造技术。

第五关　处决高敬天

特务头子高得远的老子高敬天是花坪镇的伪镇长，这个铁杆汉奸无恶不作，民愤极大，攻打高家大院、处决高敬天有利于以后开展工作。

集中力量快速攻下镇门口，留下人手在门口埋雷，因为12个回合后在下方出现敌人援兵，所以尽量在12回合内歼灭敌人，然后不要急于围攻高敬天，选择有利位置，待敌援军被炸后，迅速出击消灭之，也可在敌人出现援军的前面，埋上4排土雷，每排3个，刚好能把所有的援军炸死。剩下高得远一个，当然很快就拿下。攻下花坪镇，在民房里休息时学到石雷制造技术。

第六关　攻打李村

趁李村敌人的力量比较薄弱，将其解放。

可选你和李向阳打先锋，朱老忠为侧应，一起挺进，先把伪军消灭，7个回合后我方会有史更新和兰姑两人加入队伍。引诱鬼子冲出。山谷是必经之地，可充分发挥地雷的作用，然后与史更新、兰姑汇合，向日军主将冈部直三郎发起进攻。史更新属步枪系，武力和攻击力较高。兰姑所属妇女系，医疗为妇女系特有的策略。

第七关　接应肖飞

在北平读书的柳忻回到施南镇，发现已家破人亡，不得已前去白洋淀投靠舅父李霜泗，出城即被鬼子调戏，恰被“单打一”肖飞遇见。帮助肖飞，消灭所有敌人。

本关柳忻不受控，肖飞救了柳忻以后，快速向右方小桥移动，建议在桥下方挡住敌人向柳忻追赶，肖飞身上有补品，可用“疑兵”术，让敌人的狼犬队停止攻击，也可用“破坏”术降低敌人的攻击力。我方主力兵分两路，一批向狙击柳忻的敌人进攻，另一批由自已率领去支援肖飞，顺便在路上可消灭去狙击柳忻的敌人。分派一人向左下角的箱子移动，可能会遇到难得的宝物。最后集中兵力消灭追赶的敌人。新加入队伍的肖飞所属手枪系，策略较多。柳忻为骑兵系，智力较高，有利于“补给”和“疑兵”的使用。在李村民房休息时可得到制造铁雷的技术。

第八关　攻占土桥

为了壮大我军的力量，组织决定争取白洋淀李霜泗加入我军。土桥为进入白洋淀的必经之路，所以首先要攻占土桥。

土桥易守难攻，由日本中队长谷寿夫把守。先集中力量逐个消灭土桥外围的敌人，敌人的摩托兵比较厉害，用地雷炸之，可大大节省回合数。攻打土桥时，派一生命值高的人员多携雷，从敌侧后进入土桥，可先捡了宝箱，然后与正面进攻部队同时引诱敌人冲出，用地雷消

灭敌大部，最后向土桥发起总攻，消灭谷寿夫，顺利拿下土桥。在土桥民房休息时可得到蝎子雷的技术。

第九关　救援白洋淀

敌军调遣两个中队的日军妄图阻止我方与李霜泗的会合，想抢先消灭李霜泗。我方一边派柳忻与肖飞去同李霜泗接触，一边派部队去狙击围剿李霜泗的日军。

本关李霜泗不受控（位置不动），柳忻与肖飞可在其正下方桥头、桥尾埋雷狙击右下方进攻的敌人，然后撤至李霜泗处一同攻击，我方主力则迅速截击歼灭右上角进攻之敌，之后与李霜泗合兵一处，消灭敌余部。胜利后李霜泗与张长庚加入队伍，并且把白洋淀变成了我游击队向附近地区开展工作的重要根据地。李霜泗所属骑兵系，智力与武力较高，是今后作战的主要力量。张长庚所属炮兵系，武力适中，攻击范围大。

第十关　保卫白洋淀

日益壮大的游击队成为插入敌人心脏的一把钢刀，敌人恼羞成怒，调集大量部队前来围剿，我方决定在白洋淀打一场伏击战。

本关有"雁北九雄"之一的九爷（属炮系，武力较大，加入队伍，并且带来引发雷制造技术，让其先在半岛边缘骚扰敌军，敌人动用了机械化部队，移动快，攻击力和防御力均很高，采用敌强我退的战术，连撤退边埋雷，然后再向敌主力移动，这时让九爷一同出击，向敌人的主力部队发起总攻，同时派出一队员，绕道取左下角宝箱，可能会得到一件难得的宝物（如《论持久战》）。

第十一关　解救村民

敌人在萧家庄抓走了大批青壮年去平阳县当劳工。现关押在3个地方，此次任务要求在这些青壮年被带走之前将他们救回来。

如果在21个回合内将敌人消灭，则可顺利拿下萧家庄，否则敌人援兵会在左上方出现，可用事先埋好的地雷对付他们，以提高我方人员的经验值。战斗胜利后可在萧家庄的民房里学到磁电雷的制作方法。

第十二关　解救林嫂

敌人的特务组织夜袭队将八路军家属林嫂抓走了，林嫂在途中逃脱。此关要求在敌人追上并杀害林嫂前消灭敌人，救回林嫂。

本关中林嫂不受控制，我方支援部队配置在上方和右下方（两名队员）两处，本关最后带着朱老忠出战，他穿着靴子可在丛林中走5格，这样才能在敌人的狼犬队追上林嫂前阻击敌人。我方右下方的两名队员从右下方引走一部分敌人，逐个用地雷消灭。主力部队从正面支援朱老忠。

第十三关　抢夺粮食

敌人抢去了大批的粮食放在冉庄外的据点里，准备给进山讨伐的鬼子运去。此关要求消灭敌人，夺回粮食。

进入据点必须经过两座小桥，这里有伪军据守，可轻松地将桥口敌人消灭，但是据点中的鬼子部队数量较多，分东西两股，我方可采用双管齐下的手段同时出击，西边的敌人可以硬打，东边的敌人采用单个诱出的办法。等西边的敌人消灭后，再将敌人合围消灭。

第十四关　保卫冉庄

敌人为了夺回粮食，纠集了大批兵力进村扫荡。狡猾的日军司令松井石根兵分两路，一路进村攻打游击队，一路在汉奸的带领下在村外寻找地道的入口。

敌人分两路来犯，左路的敌人机械化部队不少，我方左侧人员要迅速后撤，布下地雷阵。外围靠防御力高的人员进行狙击，边撤边布雷。右侧有条小河，河上架有一座小桥，可用地雷封锁桥头，采用引雷和普通雷连环埋法消灭敌人。

第十五关　地道激战

村外的鬼子在汉奸高得远的带领下找到了村子地道的入口，已经进入地道。此役要求在地道里消灭来犯的敌人，保护村民和粮食转移到安全的地方。

地道里不能使用地雷，只能跟敌人展开对攻。我方地道里的人员很少，因此要集中火力，将敌人各个击毙。

第十六关　打火车

敌人将抢夺到的大批粮食用火车运走。在飞虎队刘洪、鲁汉的支援下，截住火车，运回粮食。火车停下来后，李正带领老百姓前来搬运粮食。此役要求打退救援的敌人，保证老百姓安全地搬运完所有粮食。

敌人在8个回合后会从铁路左右两侧出现。敌方有数辆铁甲运兵车，攻击力和防御力值都很大。所以在铁道上多设置几颗地雷，将其消灭。我方左右防守队员不易分得太开，可在外围设置雷区，先炸掉几个鬼子，剩下的收拾起来就容易多了。

第十七关　过铁路

此关要求护送一队科学家去大后方，在敌人装甲车来之前攻下敌人据点。使伪军中队长倒戈或将他消灭。

本关在接触伪军中队长康伯充后，可以策反他。如果策反康伯充，此战打起来就简单多了。将伪军全部消灭后，敌人装甲车会在铁路上出现。

第十八关　夺取武器

八路军的主力需要武器进行补充，此时正好有一列鬼子运送武器的火车经过。此次任务要求消灭火车上的敌人，并在军用物资中找到5箱机枪即可。

这5箱机枪藏在车厢中的草堆里，走至某些位置就可得到机枪。最好能在消灭完敌人后再取走最后一箱机枪。

第十九关　智擒郑之光

敌翻译官郑之光回家探亲，可趁此机会说服他反正，说服不成也可将他消灭。

本关在左下方、右下方会出现强大的援军，因此我方左边的人员一开始就应向中间靠拢，不要与敌人的夜袭队纠缠。另外，本关也是使用地雷的大好场所，要注意应用地雷战术，使全体人员尽快升级。

第二十关　义收金花婆

清风寨寨主金花婆婆武艺高强，是个自行其道、不信国也不信共、仇恨日本人的绿林巾帼英雄。李霜泗前去游说，条件是派一个人与她比武，如果胜她她就加入我军。此关派出一个人和金花婆婆比武，先干掉3个敌人者胜。

金花婆婆行动迅速，攻击力极强，要胜之不易。最好是多带几个地雷，对敌人连打带炸，才有望抢在金花婆婆之前消灭3个敌人。

第二十一关　增援鸡公山

国民党的一支部队在鸡公山和敌人接火，眼看不支。上级命令派兵前去支援。国民党军队的营长方仲雄经说服可加入队伍。

本关敌人下方的机械化部队较为厉害，而其守桥部队相应较弱，我方下方部队也相对较弱，同时本关国民党军队的伤亡情况直接影响游戏的得分，因此我下方部队一定要尽快冲过桥去接应，留下一两个队员在桥头用地雷狙击敌人机械化部队。

第二十二关　汉奸的末日

驻守在太平镇的汉奸特务高得远投靠日本人，残害同胞，无恶不作，此役要求将他消灭。

本关伪军虽多，但比较分散，且装备较差，比较容易攻克。不过，太平镇的围墙很多，绕起来很费事，而本关又要求在20回合内结束战斗。为节省时间，可使部队分3部分出击。

第二十三关　攻打黑风寨

一架美军战斗机被日军击落，飞行员彼德跳伞后落到天池山上。上级命令一定要赶在日军前面将他救出。上天池山有两条路，一条要经过土匪向天虎、向天豹盘据的黑风寨，一条要经过敌军据点长湾。因此走黑风寨，在与向天虎借路时双方发生冲突。

向天虎和向天豹被打败后可以选择枪毙、放逐或收编。由于向天虎和向天豹的武力很高，可能选择收编更有利些。本关要想得到高分数，应把所有喽罗和向天豹收拾完后，再找向天虎开刀。

第二十四关　营救彼德

敌人带着大批特务、忍者、相扑手和狼犬队来到天池山搜捕美军飞行员彼德。此役在消灭所有敌人后，可在山洞中找到彼德并把他带回去。

本关我军分左右两路出击，因敌军左面的势力较强，可把我军左翼也配得强一些。右路部分队员也应在适当的时候向左方移动，增援左翼部队。过关后到民房里去一趟，从彼德那里可学到遥控技术。

第二十五关　突袭长湾

长湾是敌军的据点，位于天池山后，顺手将其摧毁。伪军黄成杰、田大山会反正。

此役我军的左右两队人马先分别对付田大山与黄成杰的伪军，由于伪军的装备一般，可用地雷杀伤。这两股伪军中要把田大山留到最后一个消灭才能使其他的伪军(包括黄成杰)投降。

第二十六关　攻打施南镇

施南镇是平阳县除县城外的第一大重镇，与平阳县城互为犄角之势。拿下施南镇就等于打开了平阳县的门户。上级决定在平阳县没有大部队时攻打施南镇。因柳忻家在施南镇，这次也参加战斗。

这关魏强会带着赵勇刚、雷石柱到城里放火，然后跑到后城门。由于他们力量薄弱，所以只能在后面搞点小动作。城市攻坚战主要靠我正面强大的游击队。几个回合后，杨铁山和周亮会从后门加入。

第二十七关　孤胆英雄

柳忻在攻打施南镇时身负重伤，由此引发本关的故事。

第二十八关　施南镇保卫战

敌人主力回到平阳县城，得知施南镇被我军占领，于是疯狂反扑。

本关敌人带着工兵出战，他们埋设的地雷起出，所以上来要先消灭敌人的工兵部队，然后用地雷对付敌人的机械化部队。

第二十九关　保卫红岩寺

游击队正在研究攻打平阳县城的方案，突然得到情报，一队日军守护着日军的高参山田博士到了红岩寺，准备把那里的珍贵文物运往日本。此役要求保护文物，干掉山田。

山田博士的属性是骑兵，一开始就猛逃。4个回合后国民党军在地图右上方，使追击情况有所缓和。但第10回合，敌人的接应部队在地图左上方出现。要把山田拦截在什么位置是本关取圣的关键。在图中上方的村庄附近围住山田，围而不打，等敌人的接应部队出现后一同消灭。和陈怀忠接触后，可使他加入队伍。

第三十关　刺杀川岛芳子

山田博士被杀后，日本陆军总部大为震怒，特派老牌特务川岛芳子从上海来平阳调查此事。正在上海追杀川岛芳子的军统特务傅正明也跟踪而来。此关要协助傅正明干掉川岛芳子。

本关要配合使用遥控雷和普通地雷。要想取得高分，可分两路夹击，在川岛芳子被炸死之前将敌人全歼。为了阻止川岛芳子前进，可在她经过的路上埋设土雷，为我方队员消灭其他敌人争取时间。如果川岛芳子被困，要小心她的空袭策略。

第三十一关　红岩反击战

平阳县日军司令松井日根大佐因山田和川岛芳子被杀而被华北日军总司令冈村宁次枪毙。陆军总部为了消灭平阳县的游击队，对日本天皇有个交待，派遣老谋深算的桥本大佐来到小小的平阳县城。桥本果然非同小可，游击队与他第一次交手就被他包围了。

本关敌人非常强大，其主力集中出击我方上下两处。将李霜泗和金花婆婆等机动力强的队员配置在下方，并让他们在下方城门附近埋设几个引发轰天雷和遥控轰天雷，等敌人集中于地雷附近时遥控引爆地雷，可成片地消灭敌人，这样下方的敌人基本可以解决了。在上方可集中重机枪队消灭敌炮队，然后集中力量打击某一侧的敌人。如果只求过关，只要消灭敌北边的敌装甲部队，将李正护送到北面的村庄即可。

第三十二关　夹击桥本

桥本撤回平阳途中遇到国民党部队唐联西(兰姑的未婚夫)的伏击。我军乘机夹击桥本。

鬼子遭到伏击的前4个回合内不会还击，可采用遥控雷和引雷套埋的方式。起爆时将敌大部歼灭，防止敌人垂死挣扎造成不必要的损失。国民党部队的伤亡对本关的得分有很大影响。然后让兰姑去找唐联西，说服他加入我部。

第三十三关　袭击军火库

桥本的部队已经消耗得差不多了，上级决定要拿下平阳县城，攻打平阳县城的第一步是

拿下平阳县城的军火库。

本关分路出击,而敌人城外有队人马会向右下方城门驰援。我方左路队员负责牵制一部分回援的敌军,而右路队员在敌右边城门附近布设雷区,等待敌人就范。

第三十四关　袭击军营

此关则是攻打平阳县的日军军营。

日军军营防守严密。我方进攻部队分为3路,正面为主力,但敌人正面防守最强,碉堡众多,还配备有4辆坦克,要做好攻坚战的准备。我方右路人马可扫除敌军营外围的防御工事,左路人马直捣敌人心脏,阻止敌内部力量增援外围。

第三十五关　攻打县城

占领平阳县城区。敌人外围据点已经被我一个个拔除掉了,县城就在眼前,以敌我双方的实力相比,目前正是攻占平阳县城的大好时机。

本关可采用逐个诱出、各个击破的方法。我方分四路堵死了平阳县城,下方注意不要让敌炮楼发挥作用,在解决附近这敌人时附带将它炸毁。上方的敌人不好打,要步步为营,总能过关。

第三十六关　大决战

日军在最后堡垒里负隅顽抗,此役要把敌人全部消灭。

本役我军分三路出击,开始左右之中较强的一路单独向上冲,另一路向中路靠拢,中路上去埋设地雷,将敌人先冲下来的坦克和冲锋队引入雷区,用地雷伤其大部。剩下的攻击就容易了。最后要小心桥本的空袭策略,其杀伤力和杀伤范围都不小。

如果完成的分数足够高可进入隐藏关卡。隐藏关分模拟和虚拟两种,模拟状态下基本符合历史,虚拟状态下由玩家带领两个游击队员加入战斗。

隐藏关有:

1. 狼牙山五战士

2. 平型关战役

3. 台儿庄战役

4. 昆仑关战役

另外,游戏还设计了3个训练技巧的休息关,进入的方法是在任何时候到桃花岭民房里按一下鼠标左键,进入的概率为50%。休息关如下:

第四十五关　中国象棋

本关布局按中国象棋的布局安排,故名。但并不按照中国象棋的规则走动。敌方的主帅是冈村宁次,我方队员只要进入敌帅的作战范围,冈村宁次就会呼唤飞机轰炸我方人员。此关打完后将得到许多精良的装备。此关主要是训练打仗的能力,获胜可得到许多缴获的武器。

第四十六关　龟兔赛跑

这是由柳忻与敌人的相扑手的比赛,先到达左上角的山神庙里的宝箱中取回原子弹者为胜。主要训练躲避敌人的能力。此关最多不得超过49个回合,虽然柳忻比敌相扑手快很多,但半道上有敌重重拦阻。而且柳忻的等级为1,只要受到攻击就会失败,因此也有一定

难度。

第四十七关　鬼子进村

嘎子带着 2 个轰天雷、1 个彻地引雷和 1 个普通彻地雷，要求将敌人全部击毙。此关是训练埋设地雷的技巧。可让他们头一回合各自为战，第二回合起再埋雷。

四、游戏心得

修改存档文件 SAVE? .DAT，主角的属性从 SECT 0034 的 DISP 0316 起，以后每隔 4 个字节为某项属性，分别为武力、(隔 3 个字节)智力、(隔 3 个字节)等级、(隔 7 个字节)兵种、(隔 3 个字节)攻击等级(4 字节)、补给等级(4 字节)、激励等级(4 字节)、医疗等级(4 字节)、火攻等级(4 字节)、滚木等级(4 字节)、擂石等级(4 字节)、威慑等级(4 字节)、骚扰等级(4 字节)、破坏等级(4 字节)、掠夺等级(4 字节)、反间等级(4 字节)、疑兵等级(4 字节)、督战等级(4 字节)、暗杀等级(4 字节)、施毒等级(4 字节)、空袭等级(4 字节)等，然后 8 个字节是物品，后 8 个字节是地雷，地雷的品种为 01 至 28，共 40 种。

物品代码

01-蟠桃，02-核桃，03-山楂，04-苹果，05-桃子，06-红枣，07-柿子，08-山药，09-土豆，0A-红薯，0B-高粱，0C-大米，0D-小米，0E-玉米，0F-干粮，10-饼干，11-罐头，12-香菇，13-银耳，14-人参，15-灵芝，16-米酒，17-黄酒，18-甜酒，19-白酒，1A-杏花酒，1B-麝香酒，1C-虎骨酒，1D-五粮液，1E-竹叶青，1F-茅台酒，20-论持久战 21-少林真经，22-太极拳谱，23-武当剑谱，24-杨家枪谱，25-成吉思汗刀谱，26-诸葛兵法，27-岳飞兵法，28-孙子兵法，29-孙膑兵法，2A-手榴弹，2B-手雷，2C-炸弹，2D-蜂窝，2E-蜂巢，2F-蜂桶，30-毒虫，31-大毒虫，32-毒蛇，33-飞毒蛇，34-荨麻草，35-荨麻花，36-柳叶镖，37-梅花镖，38-打狗棒，39-原子弹，3E-武术指南，3F-野战指南，40-战术指南，41-枪械指南，42-马术指南，43-火器指南，44-游击指南，45-武功心法，46-野战心法，47-游击心法，48-战术基础，49-枪械基础，4A-马术基础，4B-火器基础，4C-战术经典，4D-枪械经典，4E-马术经典，4F-火器经典，50-红巾，51-军旗，52-钢刀，53-大刀，54-战刀，55-宝刀，56-青木棍，57-混铁棍，58-熟铜棍，59-镔铁棍，5A-鸟枪，5B-火枪，5C-火铳，5D-大铳，5E-木弹弓，5F-铁弹弓，60-长弓，61-小弩，62-大弩，63-强弩，64-转轮手枪，65-勃郎宁手枪，66-王八盒子手枪，67-驳壳枪，68-盒子炮，69-柏克门冲锋枪，6A-汤姆逊冲锋枪，6B-三六式冲锋枪，6C-三七式冲锋枪，6D-老套筒，6E-汉阳造八八式步枪，6F-村田式步枪，70-金钩式步枪，71-三八大盖，72-九六式轻机枪，73-九一式机枪，74-九九式轻机枪，75-歪把子机枪，76-三八式重机枪，77-三九式重机枪，78-九二式重机枪，79-松树炮，7A-土炮，7B-小炮，7C-迫击炮，7D-火炮，7E-大炮，7F-重炮，80-野战炮，81-山炮，84-皮靴，85-长靴，86-野战靴，87-枣红马，88-大白马，89-雪青马，8A-脚踏车，8B-山地车，8C-越野车，8D-摩托车，8E 三轮摩托，8F-木轱辘，90-铁轱辘，98-汽车，99-运兵车，9A-野战车，9B-装甲车，9C-坦克。

兵种代码

我军兵种：01-手枪队，02-双枪队，03-冲锋队，04-大刀，05-武术，06-民兵队，07-野战队，08-重机枪，09-步枪，0A-轻机枪，0B-骑兵队，0C-轻骑兵，0D-骠骑兵，0E-土炮队，0F-大炮队，10-重炮，11-敌工，12-飞虎，13-儿童团，14-童子军，15-妇救会，16-娘子军。

日军兵种：17-手枪队，18-冲锋队，19-步枪，1A-机枪，1B-重机器，1C-骑兵，1D-轻骑兵，

1E-骠骑兵，1F-小炮队，20-大炮队，21-重炮，22-特务队，23-夜袭队，24-谍报队，25-摩托队，26-重摩托队，27-汽车队，28-运兵车，29-野战车，2A-装甲，2B-坦克，2C-参谋，2D-督战，2E-工兵，2F-狼犬，伪军兵种：30-手枪，31-冲锋枪，32-步枪，33-机枪，34-重机枪，35-自卫队，36-民防，37-保安队。

国民党军兵种：38-步枪队，39-机枪队，3A-骑兵队，3B-轻骑兵，3C-骠骑兵，3D-冲锋队。

补遗：3E-李正，3F-钱宇森，40-彼得，41-柳忻，42-老百姓，43-老百姓，44-老百姓，45-老百姓，46-碉堡，47-坦克队，48-铁路装甲车队，49 忍者队，4A-相扑队，4B-警备队，00-神仙队。

地雷代码

普通型地雷：01-土雷，02-石雷，03-铁雷，04-伪装雷，05-蝎子雷，06-瘴气雷，07-磁电雷，08-风火雷，09-彻地雷，0A-轰天雷。

引爆型地雷：0B-土雷，0C-石雷，0D-铁雷，0E-伪装雷，0F-蝎子雷，10-瘴气雷，11-磁电雷，12-风火雷，13-彻地雷，14-轰天雷。

定时型地雷：15-土雷，16-石雷，17-铁雷，18-伪装雷，19-蝎子雷，16-瘴气雷，1B-磁电雷，1C-风火雷，1D-彻地雷，1E-轰天雷。

遥控型地雷：1F-土雷，20-石雷，21-铁雷，22-伪装雷，23-蝎子雷，24-瘴气雷，25-磁电雷，26-风火雷，27-彻地雷，28-轰天雷。

雷电Ⅱ

一、游戏简介

这是一款由 GameBank 公司移植的射击经典类游戏。其之所以受众射击玩家的欢迎是因为它确实有过人之处，无论从音乐、音效还是画面，游戏已经可以做到和街机九成相似的效果。游戏让玩家再次背负维护地球和平的光荣使命，歼灭来犯的外太空入侵者。游戏在 Win 95(日文版)下运行。二代的许多地方沿袭了一代的风格，战斗系统和界面的特点乃至整个游戏的风貌并没有质的变化。可以说是一代的任务版。然而，增强了的武器装备、简洁直观的操作方式，一丝不苟的美工和丝丝人扣的音乐把战斗的场面烘托得极尽豪华，壮观澎湃。与街机版相比，敌人出现的地方会有小小出入，虽然差别不大，但是如果强记街机版敌人出现的位置来玩电脑版的游戏的话，可能会死得很快。

近年来，该公司移植了众多精彩的电子游戏到 PC 机上来，圆了无数动作迷的 SS 和 PS 梦。该公司的主页地址为：http://www.gamebank.co.jp，常去看看，定会有意想不到的收获的。

二、完全攻略

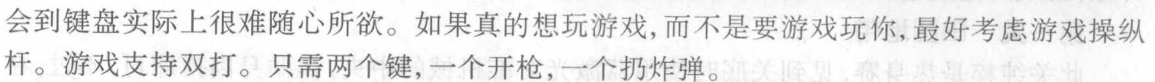
游戏比一代多了 1 种武器和 1 种炸弹。辅助攻击的武器保持原来的两种：直线导弹和跟踪导弹。炸弹 B 是应急用的，有集中轰炸的红色 B、天女散花般扫清压境大军的黄色 B。新增加的基本武器配置吸收了前两种武器——霰弹和激光的长处。对于手指较灵活的玩家来说，很轻易就能在战斗中击落敌方那种飞行缓慢的运输机而获得加大武器攻击力的颜色

弹药包。此类游戏的规则是搜集相同颜色的弹药包才能逐渐加大武器。运气好的时候偶尔还能拣到蓝色“P”字标记的满枪弹药包。红色的霰弹吃得越多，攻击范围越广，对付小敌机很有用，但如果对手是大东西的话，就较为吃力。同样，蓝色的激光吃得越多，激光便越粗，破坏力亦越强，是对付大东西的宝物。滋滋作响紫色的会跟踪目标导向激光和蓝激光相类似，它会绞来绞去，同时攻击多个目标，用“雷电”这个词形容十分贴切，但破坏力较低。长程导弹等级低的时候很好用，追踪导弹等级高的时候很好用。大型投弹储存中攻击一处很有用，不过要提防设下炸弹数秒。



如果把被困在树林或碉堡里的小仙女营救出来，还会得到意外的礼物。轰隆隆的爆炸声配合着如烟花盛放的华丽热闹的爆炸场面在游戏中无处不在。

虽然游戏对键盘有很好的支持。但只要一起飞，就会深刻地体会到键盘实际上很难随心所欲。如果真的想玩游戏，而不是要游戏玩你，最好考虑游戏操纵杆。游戏支持双打。只需两个键，一个开枪，一个扔炸弹。



如果电脑配置太低，游戏有“速度优先”和“画质优先”可供选择，适当的调节对游戏的表演效果有所改善的。最好选择速度优先，这样即使在 P166、16MB 的机器上面，游戏为了获得飞快的速度而使画面的卷动变得有些磕磕碰碰。而速度是让敌我战机的移动速度、子弹发射的速度都变得飞快。

游戏归纳吸收了射击游戏的诸多特点，游戏的全部关卡都是纵向卷轴。地形背景的风格完全是卡通 + 幻想，敌我双方的战机都几乎没有写实的成分。较之其他类型的游戏，射击类的《雷电Ⅱ》在故事性和思想性等方面没有太多的着墨，但游戏给玩者的感染力和震撼力是直接有力的，在紧张激烈的战斗节奏中，在漫天飞舞的枪林弹雨中，在此起彼伏的交战场面，落英缤纷的爆炸画面当中，游戏的情节与玩家的心情，一次又一次地完全融合并跃上高潮。

游戏的显示模式分 3 种：视窗模式、全屏幕和街机模式（F4）。街机模式颇有特色，画面

的左右各切了一块，变成长方形，这样受左右夹击的危险就多了些。因为游戏场景的“宽”是多于游戏画面的，需要战机左右飞行才能全览。有 Direct X 的支持，即使切换到街机模式，画面仍然无比流畅绚丽。与该公司其他游戏相同，F4 为切换成街机模式的快捷键。

其他设定，如续关数量、使用那种必杀技，以及按键的选择等，也可以在游戏内重新设定。游戏的设置中还有连发一类选项可选。

由于语种的限制，游戏要求的运行平台是日本语的 Win 95。在其他语种的 Win 95 下，一些配置菜单会出现乱码和显示残缺的现象。求助文件也仅支持日文格式。然而对于目前硬盘空间不算宽裕的仅装了简体中文 Win 95 的众多玩家来说，加载一个多内码平台除了占用本来就已经紧张的系统资源，对上述存在的问题也没有多大改善，改装或多装一个庞大的日文 Win 95 是很难取舍又毫无必要的。我们在中文 in 95 下看到的游戏配置菜单实际上是不完整的。例如，游戏的难易度选择本来共有 4 项：Captain(VERY EASY)、Major(EASY)、Colonel(NORMAL)、Genral(HARD)接关的次数也是 4 项：1 次、3 次、6 次、9 次。但在中文 Win 95 下只显现出前面 3 项，并且这个菜单是不可移动的。以致无法看到被遮盖的第 4 项。那么，当玩家想领略一下高难度下《雷电Ⅱ》的威力或实在太弱要多接几次关才能玩下去的时候，许多就会因为看不到就认为选不到。

其实可以利用 Tab 键切换菜单项，配合左右方向键移动进行选择，比如在选择接关次数的时候，观察项目框中的小黑点的位置，选到 6 的时候再试着向右移一个位置，表面上小黑点在菜单上消失了，但我们可以想得此时小黑点已经标记在了被遮挡起来的 9 上。以次类推也可以选到其他被遮挡起来的选项。

游戏的目的只有一个，便是把出现的敌人完全消灭。善于改变攻击敌人的方式，是致胜的一大关键。游戏共分八个关卡：田园、街道、海洋、遗迹、敌军中继基地、浮游大陆、敌军巨型战舰，“雷电”穿越星罗密布的海陆空敌军基地，最后是隐蔽在巨型陨石中的敌军心脏地带。通关后游戏并没有结束，而是提高速度的螺旋式循环，永无休止。游戏虽然又从第一关开始，游戏的速度也随之加快，无形中增加了难度。没有存盘，每关和每关之间衔接紧密。

第一关　田园地带

此关纯粹是热身赛，见到关底时使用蓝激光对准机械的中央，作贴身肉搏即可，不过，在它的炮台转动时，要迅速远离此四脚怪，因为它跟着便会吐出弹来，不过还是容易避开。也因为四脚机械怪有两只，所以要快速收拾一只，再去对付另一只。

第二关　街道

对手是大型攻击机，它会不断放出自杀飞机迎面撞来。等给它一定程度的损害后，便会分别发生两种不同的霰弹，但不难避开。

第三关　海洋

对手是海上堡垒，它的攻击方式是劲吐弹。除了要留意由堡垒射出来的飞弹外，两岸的炮台也不可轻视。要迅速收拾炮台，否则它们来一个前后包围的话，便没路走了。

第四关　遗迹

此版关底一开始只是一架巨型坦克，不要走得太近，否则很容易被它射来的紫光及飞弹击落。而且它射出的紫光经过之处，会变成一座座的炮台，赶快收拾它(若给它和真正关底

合体，便较难取胜）。此后在画面在左右两边各有两架小坦克，同样快速消灭后，即可以和真正的关底决胜负。

第五关　敌军中继基地

首先击破行驶中的航天飞机，里面会飞出龟型战机一架，来到这里仍没有什么难度，但在击破它的外壳后，敌人便会变成一架红色的快速战斗机。除了劲射弹外，忽上忽下、忽左忽右，要费很大劲才能击败它，此后便可飞出太空。

第六关　浮游大陆

此关关底并不困难，应该能够轻松解决。

第七关　敌军巨型战舰

同样是不太难打的大佬，其实当你以真正的实力（不是用续关）过了第五关的话，这些大佬的所谓攻击实在是可以完全不当一回事。

第八关　巨型陨石

最后的关底，先出场的是巨型堡垒一座，干掉后便会出一颗红色的大宝石，侧边有数颗的小宝石。打败它后会回到第一关。

三、游戏心得

在光驱和机型不兼容时，可用 Pctools 修改主文件，寻找 E6 01 00 00 75，将 75 改为 EB 可跳过 CPU 检查，不是奔腾机也可运行。

寻找 01 74 15 6A 00，将 74 改为 EB，可跳过 CD－ROM 检查，解决某些兼容性问题。

寻找 73 25 68 11 20，将 73 改为 EB，可跳过 CD－Audio 检查。

然后为这个文件建个快捷方式，查看其属性，将其工作目录设为光驱盘号，运行此快捷方式即可。

烈火战机

Fire Fight

一、游戏简介

又译为《烈火银翼》。这是一款由 EA 公司出品，EA、EPIC 和 CHAOS 三家共同开发的 3D 模拟射击类游戏。游戏容量为 50MB。提供两张相同的 CD，供连线对战使用。运行环境为 Win 95。游戏可向任何一个方向飞行并开火，给人以全新的感受。

游戏采用一种新型的雷达方式，即战机周围的灰圈。当敌人接近到一定程度时，它就会自动显示出敌人所在方向，而在把某一地区所有敌人都消灭后，则会指示往哪个方向飞。屏幕下方会随时出现总部指挥人员的图象，并通过语音和文字报出当时的情况。要随时注意这些重要的信息，否则容易迷失方向。游戏的激战场面非常精采，当敌人被击中爆炸时，火光冲天，爆炸声震耳。炮台被炸毁后冒着浓烟，有很强的真实感和现场感。游戏的难度适中，可通过休息来补血。因此有耐心就有可能爆机。

游戏自带40分钟的9首节奏很强的原声轨，作为游戏的背景音乐。界面控制友好，可调节显示亮度、分辨率和细节、音乐和音效的音量大小。游戏支持键盘、鼠标和游戏杆。

二、游戏攻略

武器

游戏中配有6种武器，包括硬橡皮子弹(Vulcan)、霰弹枪(Swarmers)、血浆弹(Plasma)、激光制导导弹(Missiles)、大炮(Cannon)、榴弹(Grenades)。每种武器都有其各自的特点，一般说来，排在后面的威力要大一些。

游戏用键

战机除能向前后两个方向飞行外，还可横向滑行，便于攻击那些炮火猛烈但无法移动的据点。左Shift键为加速，可用来躲避密集火力。F1键可获得提示。F2键可观看本次执行任务简报和目前的战绩。

游戏共分18关，每关有不同的任务：

第一关　天电(Static)

我方发现敌人将在贾文帝亚(Jarventia)地区进行秘密武器发射工作，如果发射成功将会给许多无辜带来伤亡。代表正义的玩家怎么能够容忍敌人的这一计划得逞，于是驾驶最先进的烈火战机奔向遥远的发射基地，摧毁所有设施。初次作战，定能旗开得胜。

第二关　核收集(HotCargo)

达留斯(Darius)地区的一家核工厂不慎将核材料泄露于荒野，当地政府对此束手无策，委员会成员也感到万分恐惧。此关要求收集所有的核泄漏，这个任务是在一个雪花飘飘的闪电之夜中进行的。任务完成后等待下一个新的任务。

第三关　新命令(New Order)

刚回到贾文帝亚就接到代号为486－5的任务，为了使即将开始的进攻能顺利进行，必须清除伞兵降落区的所有建筑物和敌人的武器设施。这个任务是在伸手不见五指的夜晚中进行，完全靠烈火战机的探照灯照亮，由于照明的范围很有限，所以难度很大。可以利用炸毁地面建筑物的火光照亮更大的范围。

第四关　霜冻(Frost Bite)

敌人正在卓克(Ch'ok)地区聚集大量的武器装备，准备推翻现任政府委员会。必须将这个地区有敌意的力量彻底消灭，让他们知道我们的政府可不是好欺侮的。

第五关　薄弱的空中(Thin Air)

敌人是不会让我们安宁的，这回他们又发现我军某地的空中力量非常薄弱，并妄图从这里打开缺口，发动进攻。你要给他们个厉害瞧瞧，让他们知道我们的空军也不是吃素的。

第六关　保险(Insurance)

委员会将要派一名特使前往阿古斯(Argus)高地巡查，要为他开辟道路，消除当地心怀不轨的恐怖分子，确保特使的人身安全。

第七关　冰雪之战(Fire and Ice)

不幸的事发生了，委员会的皇家官员被敌人在卓克地区活捉了，此关要求你前往该地区营救这位皇家官员，你将在冰雪之野与敌展开一场激战。

第八关　深入虎穴(Jump the Gun)

据我方情报人员报告，敌人又在贾文帝亚地区集结了大批部队，准备发动更猛烈的进攻，但目标不明。不管怎么样，都要闯入那里，消灭一切有生力量，以阻止敌人的进攻。

第九关　无路可逃(No Escape)

有一帮犯人企图从巴斯顿(Baston)监狱越狱，此次任务要求尽你所能，协助监狱看守阻止这些逃犯越狱。

第十关　阴冷之面(Cool Surface)

敌人在通往卓克地区的道路上设下了关卡，想要阻塞我们通向胜利的大道，并趁机发动最后的总攻。你要多收集些炸药，用它们炸毁敌人的前哨，消除这一隐患。

第十一关　未来之战(Aka Future Strike)

委员会与贾文帝亚之间的重要通讯工具——卫星已被敌人破坏。因此命令你救出一名科学家，让他修好卫星的天线，并给敌人予沉重的打击。

第十二关　泥地之战(Mud Skipper)

敌人又建造了一个新的武器工厂，并把装满原料的核容器藏在河床底下，只有炸毁水泵，让水位降低，才能使核容器露出来，把它们收回。

第十三关　融化(Melt Down)

对于我军来说，战火纷飞的贾文帝亚地区仍不安全。不巧有一名政府官员在该地区的丛林中迷失。此役要求你把他救回，顺便把敌人残存的力量消灭。

第十四关　X 任务(Mission X)

某集团要叛变，请求我们帮助他们逃脱敌军管辖的地区。我们设计了一个假装绑架的方案，把他们接到安全的地方。这项任务就交给你来完成了。

第十五关　看门狗(Watch Dog)

我军总指挥官里雷(Riley)发现在通往达留斯地区的 EN 公路上有一些麻烦，因为敌人在尼希尔(Nihil)的边界集结了许多部队。你必须把这一地区打扫干净，消灭一切隐患。

第十六关　护航(Run Away)

我们收到从里雷派往达留斯地区的特使发来的紧急信号，最近一次发送的渡船中了敌人的埋伏，全军覆灭。此次命令你护送渡船，必须保证他们安全地回到目的地。

第十七关　夺路而出(One Way Out)

你在去阿古斯高地巡逻时在大城市中迷失方向，通讯也不知怎么就中断了。你只能靠自己丰富的经验和过人的技术返回基地。

第十八关　战争工具(Tool of War)

委员会对达留斯地区的混乱已经到了不能容忍的地步，不能再这样持续下去了。最后的决战近在眼前，要求攻下达留斯地区，切断敌人的油料供应，并消除掉沿路的储油罐。

战争结束，一切恢复光明。

三、游戏心得

在游戏中同时按下 C、W、数字小键盘的“+”键，然后再按 F12 键，可出现作弊(Cheat)选单，里面有恢复护盾、补充武器、进入无敌等选项。

模拟天堂

Afterlife

一、游戏简介

又译成《天堂与地狱》、《死后的世界》,是一款由松岗公司代理的模拟类游戏。游戏讲的是在宇宙的某个角落,住着一群与地球人完全不同的外星人,由于都是有机生命体,所以他们到头也要死去。在宇宙的同一个角落,又住着一位终极大神(The Power That Be)。在神的国度里,有个造物主(Demiurge)负责这些外星人死后的世界。在游戏中,玩家就是由终极大神任命的造物主。

这个游戏的样子与《模拟城市 2000》很相近,只不是没有地形高低,并多了一张地图。但实际内涵却有很大不同,拿模拟城市的方法盖起来,可能会赤字不断,最后出现 4 个死星,把城市给毁掉完事。

二、游戏攻略

游戏的基本准则

游戏的基本逻辑是每个活人对死后的世界都有他自己的信仰,而他死后的遭遇与他的信仰完全符合。也就是说,只相信地狱的人死后就一定下地狱。相信因果报应的人死后会根据他的功过,或进天堂或进地狱。如果有人不完全相信死后的世界,则每次一死还可马上投胎。为了避免不必要的宗教纷争,出品该游戏的公司一再声明这不是地球。

游戏的居住区块

上了天堂的人会根据他生前的美德选择他所喜欢居住的区块来享受他的福报(Reward)。在天堂共提供了 8 种区块,包括七大美德和一个混合区,这七大美德是知足、宽厚、节制、勤勉、纯洁、安祥和谦恭。地狱与此相似,也有七大原罪和一个混合区。这七大原罪是妒忌、贪婪、懒惰、肉欲、暴怒以及虚荣。在天堂,由于是享受福报,所以要营造和乐的气氛(Vibes),不论是道路的规划、居住区域的设置、世外桃源(Utopia)的地点,都要以便民为准。一切让他们舒服为原则。但在地狱中却截然不同,其灵魂到这里是要受罚的,道路要尽量崎岖难行,路绕得越远越好,还要营造出恐怖的气氛,让落入这里的灵魂在这里受苦。天堂和地狱的营造方式是完全不同的,如果反其道而行之,必然达不到游戏的目标。

收入

游戏中的收入来源是向灵魂收门票钱。每一个灵魂进入天堂之门或地狱之门时要缴纳过路费。门票钱不是固定的。天堂或地狱建设得越好,把灵魂送去六道轮回投胎转世的效率越高,所收的门票钱也越高。尽量不要让灵魂在里面久住,否则人间的人少了,票源的收入也就减少了。想要控制这些灵魂思想,就必须在人间花钱传教,教派种类有哼哼教(Hoho)或哈哈教(Haha)等,总之是让人间的外星人依据教义的种类,形成不同的族群。有些教派的人,相信天堂的永恒,就会赖在天堂里不走。有些根本就不信天堂和地狱的存在,所以

会尽早投胎转世。游戏的过程要不断根据实际情况调整各教派人数的比例。

教育

游戏很注重教育。在游戏的基本设定中，天堂和地狱虽然是提供灵魂休息的场所，但总有一些行政事务要工作人员来完成。在游戏的一开始，只有灵魂，没有管理市政的天使和恶魔，所以行政人员都得靠外聘天使或恶魔来做。外聘人员的价格很高，会导致财政上产生困难，因此要自行训练天使和恶魔来做这些工作，这样就可以省下一大笔资金。为了训练天使或恶魔，要开办职业训练中心，并且决定升学率的高低。职业训练中心升学率的高低会影响到培养出来的天使或恶魔的素质。如果笨天使或笨恶魔太多，会给以后的游戏造成不便。但是如果天使或恶魔生产过多，也会产生无业游民，他们就会跑到另外一边去捣乱。在这个游戏中，要是不办教育，是不可能赚钱的。

虹吸管和银行

虹吸管(Siphon)是这个游戏中很奇怪的东西，它设置在有古头的地形旁，吸取一些石头来促进市政建设。另一个与众不同的建筑是银行，它不是必备的，因为它不赚钱，只是提供一个融资的渠道。银行建得越多，可支借的钱也越多。在游戏中最多可建 20 家银行。

气氛

影响天堂和地狱发展的一个重要指标是气氛。在天堂，不好的气氛(Bad Vibes)是一种污染，而在地狱中，好的气氛(Good Vibers)也是一种污染。污染源在地狱门附近、六道轮回空间附近、石头地形附近，以及人口稠密的地区。要解决污染源，要多设置一些建设，或是尽量远离，以天堂来说，设置世外桃源、游戏场都可以营造和乐的气氛，但设置的地点要仔细加以考虑，最不花钱的方法就是规划居住区时，居住方式符合天堂灵魂最喜欢的方式，就可营造和乐的气氛。

管理工具

游戏中提供很多的管理工具，如图表分析、灵魂观测镜、平衡调整、地图观察以及微观放大镜。因为游戏中虽然不必像《模拟城市》那样要建地下水管、拉电线，但如果不能把游戏中各个小因素搞清楚，很快就会不再发展，因此靠这些管理工具对天堂和地狱进行管理是游戏的主要内容。

图表分析：提供教派人口比例图、七大美德或七大原罪的人口直方图、建设直方图、各种收支状况曲线图、总体经济状况图、收支平衡表等。

灵魂观测镜：由镜中可看到各个灵魂的样子和状况。

平衡调整：就是调整劳心和劳力的平衡点。这个调整是游戏精细调整的内容，可根据每一个小区域居住的人口的种类、素质来调整劳心和劳力的比例，其实也就是调整研究和生产的比例。随着城市的发展，区块越来越多，并且随着时间的改变，最佳平衡点也会跟改变，管理者上也会造成极大的麻烦。不过也可以选择自动管理，只不过要多花点钱就是了。

地图观察：用于观看气氛的分布状况，用以查明污染源、居住区块的使用率等。

微观放大镜：可从镜中看到每一栋建筑物的营运状况，并且还提供建议，因此是有用的工具，其会对该建筑物的问题点在建筑选项中用红字标示出来，也会针对建筑物进行内部设定调整，例如职业训练中心的升学率、启用或关闭，也可以在银行里借钱。或是对某些建设

物地进行升级的动作，这个工具是整个游戏的命脉。

三、游戏心得

加钱法

在游戏中键入#@!，会增加1000万便士，但只能使用5次，否则死星降临，并攻击你的天堂和地狱。

加灾难法

在游戏中键入“SAMNMAX”（大写），就会多出一个视窗，关掉后就出现一种叫“地狱兔MAX”的灾难。

魔岛大富翁

一、游戏简介

这是智冠公司推出的《大富翁》，是个RPG+益智类游戏。游戏平台为DOS。自从大宇资讯推出的《大富翁》系列以来，受到玩家的一致好评，其他游戏制作商也相继推出一些类似的游戏，这个游戏就是智冠公司推出的《大富翁》，它的形式有《魔法门英雄无敌》的成份，也有《大富翁》的基础。游戏的画面可与《大富翁Ⅲ》匹敌，可玩性又各有千秋。平时的画面采用高分辨率模式，人物与事件发生的代表画面都画得很鲜艳且逗趣可爱，但是一到战斗画面却变为低分辨率，稍嫌粗糙，背景很简陋，好在战斗动画也有震撼力，搭配的音效也很热闹，稍稍弥补了画面的不足。音乐方面也支持了General MIDI，而且也听得出来制作小组想将气氛弄得轻松点的用心，但一小段的音乐重复了几十次，也值得改进。

二、完全攻略

RPG要素

游戏一开始必须从剑圣、兽王、祭司、法师4位主角中选择一位，其中兽王有压倒性的破坏力，喜欢武力掠夺。大祭司能施展各种强有力的功防法术，喜欢用钱来解决问题。大法师善于使用毁灭性破坏法术打击敌人，惯用卡片治人。剑圣有两次攻击能力及强力剑技，可使用任何一种方式来达到目的。选好人物后就可以像玩RPG一样装备武器、购买物品，招募手下大军，前往大陆闯荡一番，只不过现在必须掷骰子来前进。购买土地变成购买城镇。城镇买下后可招募佣兵来守城，下次走到自已的城镇可以提升城镇等级，最后变成城堡。如果走到他人的城镇，要乖乖付过路费。其他还包括到各个公会招募到各种族的佣兵，到装备店里购买更强大的装备，或是进山洞玩玩小游戏（赛狗、单挑、对对碰、射击场），甚至碰到怪物打上一场，打赢了照RPG惯例，可以获得经验值与金钱，这是升级不可或缺的东西。

在这片虚构的“魔岛”上，有着人类和数十种不同类型的生物（包括僵尸等鬼怪）。可在不同的地方，根据所选择英雄的不同，可以招募到不同的角色。如在教堂可雇到僧侣，在墓地可雇到鬼怪，在矮人矿坑可雇到矮人，在地下组织可雇到盗贼，在其它地方，还能雇到战士、斗士、忍者、法师、大猩猩、人面狮、狮鹫等。这使玩家能拥有五花八门的战斗组合和变化多端的战斗场面。

玩家作为英雄可在战斗中升级，随着等级的提高，可以学会新的招术及种类繁多的魔法。同样，雇佣的人员也在战斗中取得经验，逐步升级，越战越强。游戏中，除了在一些特殊地点可雇到特定类别的角色，还有专门开设的综合性雇兵商店。因此，只要有钱，就能随时迅速组成新的部队。游戏中还有专供英雄使用的装备店，可为英雄购买所需的武器、防具及道具。

卡片

卡片是另一个让游戏变得更有趣的东西，不过也常使朋友翻脸。虽说卡片已经不是什么很新鲜的花样，不过这个游戏还是设计了 8 类 43 种卡片，可说相当丰富，几乎到了满天飞的地步。其中比较特别的卡片有转移卡、外卖卡和雇兵卡。

转移卡：可使玩家到达地图上任意地点，而将行动的主动权完全掌握在自己的手里。这比《大富翁Ⅲ》中的步卡功能要强多了。另外，还有一步卡到六步卡及"任意步卡"（实际是一步到六步之间任选），使运气的成分大大减低，增强了斗智斗勇的因素。

外卖卡：使玩家能不进卡片店就能随时买到各种卡片。这使玩家再也不用像玩《大富翁Ⅲ》时那样为如何到达卡片店着急。真正做到"一卡在手，买卖自由"。使卡片的效力得到充分发挥。

雇兵卡：使玩家不用到雇兵商店就能随时雇佣部队从而使玩家感到极大的方便，还可使部队随时满员，有备无患。

战斗

战斗在游戏中占了很大的份量，平常踩到代表怪物的格子要打上一场，最重要的城堡争夺战也是完全要靠武力决胜负。因此游戏设计了 32 种的佣兵供玩家招募，种类也算挺丰富。不过就因为战斗比例过大，使得最后练功成为不得不着重进行的操作，否则就会形成城堡争夺拉锯战的局面。

游戏模式

游戏有两种玩法，一般模式中可任选一关来玩，而在剧情模式中就要一个接一个拼过 4 个棋盘才算结束。参加游戏的 4 个玩家都不会与其他玩家及其部队直接对抗，虽然游戏中需要不断攻击其他玩家的领地，以获取财富、领地和经验，但游戏最后不是比谁的领士多，谁的财富多，而是看谁最先完成该关的目标。因此在剧情模式中每一关都设计了一个要达成的目标（谁先打败电脑设定的一个大魔头），达成目标就可以过关，城堡的多少就不那么重要了。当然，如果城堡全灭了游戏也会结束的。在一般模式下，玩家到处游荡，以金钱或强兵夺得领地。在走过别人的领地时，不一定非交买路钱，还可用枪杆子讲话，没准还能捞点什么回来。在剧情模式中，要四处征战，打听消息，了解要完成该关卡目标的方式，一般总是寻宝或击败某强敌一类的任务，要把任务完成后才能进入下一个区域。

游戏的特殊场所

游戏中没有医院和监狱之类让某个玩家"休息"几轮的地方。因此也就没有了《大富翁》中的诬告法院、陷害卡片之类的东西。游戏中主要设置了 3 种娱乐场所，玩家可玩赛狗、对对碰和射击游戏。赛狗与赛马差不多，只不过将马换成了狗，更逗乐而已。对对碰是给出一张图，上面将成对的物品随意摆放，然后给几秒钟的时间让你观察记忆，然后再换成一张空

白的图，让玩家凭记忆再搭配出来，这种培养观察和记忆能力的训练对少年儿童很有好处。射击游戏是传统的“打蜜蜂”游戏的翻版，不过画面效果已远不是当年“打蜜蜂”所能相比的。

路线

由发现宝藏、路遇怪物、突发事件组成行动路线的核心部分。也形成了游戏的十分有趣的特色。这是因为在游戏中，每条移动路线基本上都是由发现宝藏（钱）的地点、遇见怪物的地点（随机出现的拦路大盗）和突发事件发生地点这三部分组成。因此几乎每走一步，都可能落脚在这三种地点之中。因此，在游戏中，仅频频发现的财宝就能发财致富。钱来得如此容易，能让人挥金如土；容易走到怪物的伏击点上，又使你不断通过战斗来获得必须的经验值；接二连三地碰到突发事件，使游戏变得异常有趣。而且这类突发事件几乎包罗万象，应有尽有。比如有一种突发事件是“某某踩着了传送装置”，这时会一下子被传送到另一地区——尽管不在传送点上。

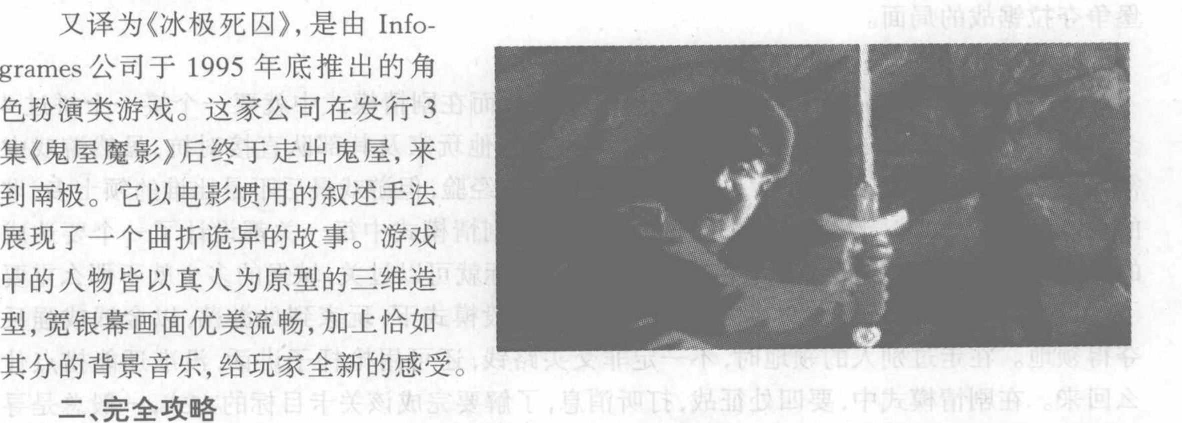
当然，除了上述特点之外，毕竟游戏还是《大富翁》类游戏，玩家照样要买房置地，将自已的土地从村落、乡镇、城市升级到城堡，照样要收买路钱。因此整个游戏要从经济和武力两手来扩充自己的实力。这使游戏较其他《大富翁》类游戏内容更丰富，更有趣。

南极冰怪

Prisoner of Ice

一、游戏简介

又译为《冰极死囚》，是由 Infogrames 公司于 1995 年底推出的角色扮演类游戏。这家公司在发行 3 集《鬼屋魔影》后终于走出鬼屋，来到南极。它以电影惯用的叙述手法展现了一个曲折诡异的故事。游戏中的人物皆以真人为原型的三维造型，宽银幕画面优美流畅，加上恰如其分的背景音乐，给玩家全新的感受。



二、完全攻略

1937 年 1 月，英国皇家海军维多利亚号潜艇奉命前往南极执行一个营救行动。在营救行动中救起了年轻的挪威探险家汉森（B. Hamsun）和他的两个古怪的大木箱。

汉森被救起时已神志不清，不停地说胡话，而他的父亲彼得·汉森（Peter Hamsun）未能得救，可能仍然被关押在纳粹的一个极秘密的监狱中。

维多利亚号

莱恩（Ryan）中尉，被派往维多利亚号协助完成这次救援任务。当莱恩正在主控室与洛

伊德舰长谈论汉森和他的木箱时,潜艇受到纳粹的攻击,潜艇的尾部被深水炸弹击中。他和舰长一起前往船尾的货舱查看,发现舱内已经起火,一个储藏间的门大开,而看守的船员已经死了。原来冰封木箱的储藏间受热,使冰融化,木箱里的怪物破箱而出,将舰长吞入口中。莱恩迅速关上了储藏间的门,暂时把怪物关在里面,然后拿起墙上的灭火器把火扑灭,退回到主控室。他打开舰长的抽屉查看,得到录音机、密码本和一串钥匙。走到右边的船舱,在左方的门边拿到一把斧子,在床下拿到了钉鞋和救生衣,在右下方的小桌上得到了一枚勋章。然后来到汉森的船前,支走看护他的船员,用勋章对汉森催眠,可是汉森被催眠后只反复地念着一句咒语。莱恩虽然搞不清这句话的意义,但还是用录音机将这句话录了下来。

回到主控室,怪物已破门而入。用录音机放出那句咒语后,怪物就消失了。这时潜艇剧烈地震动了一下。经检查发现潜艇已严重损坏,莱恩和大副德利斯科尔(Driscoll)商量如何才能发出求救信号。大副给莱恩一个对讲机,让他去找机械师斯坦利(Stanley)。莱恩下到主控室下面的引擎室,看见机械师被压在一根钢柱下。他扳动右方没有轮的开关,救起了机械师,告诉他外面发生的可怕事件。斯坦利说出了通话所用的频率。莱恩顺手拾起地上的扳手,回到主控室,用密码本启动联络仪器,发出了求救信号。

大副说,由于潜艇进水严重,无法浮出水面给救援船只发定位信号。于是,决定用鱼雷把莱恩发射出水面。莱恩来到货舱,穿上钉鞋,走到两个储藏室之间的小壁橱(Chest)前,用钥匙开门,得到一把信号枪。回到主控室,发现被怪物破坏的货舱门倒在地上,就用扳手把门上的转轮卸了下来。

来到船舱,发现通往鱼雷室的电控门由于电路受损而不能开启,汉森也不见了。于是回到主控室,用斧子劈开右面的电路箱,发现里面的很多电路已经断了。将上边电线按颜色各连成通路,拨动几下开关,连通了电路,顺利地进到鱼雷室。将转轮安到右边的小孔上,转动转轮,排空了积水,拾起一枚信号弹,然后打开一枚标号为 C-26 的空鱼雷的盖子和相应的鱼雷出口,用对讲机通知大副发射 C-26 号鱼雷后迅速钻入鱼雷。

这样莱恩顺利地发出了信号弹,前来援救的舰艇找到了维多利亚号。

爱德华基地

莱恩与被救的舰艇停在英军的爱德华(Edwards)基地。在潜艇上的一个金属柜里,找到了汉森,并将他安置在基地的医疗室。他的另一个箱子被锁在仓库里严加看管。负责此次任务的希尔(Sears)长官接见了莱恩。此时一个士兵报告我方在纳粹中的间谍茉莉小姐送来了一部胶片。希尔长官吩咐莱恩在此等候基地主任奎西(Quincy),便离开了。莱恩在奎西的桌上发现了自己的简历和一包香烟,于是顺手拿到怀里。这时奎西走了进来,把一份勤务登记表交给莱恩后就让他离开了。

出门后把登记表交给门边的书记官,这时基地响起了警报,书记官奔了出去。莱恩拿走书记官桌上的胶片,走到报告厅,和放映员谈到奎西,并递上香烟,让他帮着放一放这部胶片。从胶片上看到汉森原来已被冰怪附体,看来像是纳粹在做人体实验。回到大厅,医生说汉森不见了,在汉森的床尾发现了一些绿色的粘液。莱恩装作什么都不知道的样子,让医生离开。

走到希尔长官办公室的发报室,报务员递给莱恩一份美国总部发来的电文。电文说,截

获了一份由爱德华基地发往纳粹索罗沙德尔(Schlossadler)基地的密电,这说明爱德华基地有叛徒。总部要莱恩查一下基地的个人档案,以便找出叛徒,并密切注意汉森。从报务员那里得知档案室在地下室,需要有通行证才能进入。莱恩猛然想起希尔长官的办公桌上有张未经签署的通行证(没有像片和公章),用开水壶里冒出的蒸汽把简历上的相片弄了下来,然后趁着没人,到长官办公室寻找公章,在奎西办公桌左抽屉里发现一张写有"523"的残纸,在希尔长官的挂像后发现密码箱,密码应该是XXX523吧,用"496523"打开密码箱。从中拿到了公章和一把维多利亚号自爆装置的钥匙。把相片贴在通行证上,再盖上章,做好通行证。

地下室

莱恩来到地下室,持通行证进入大厅。地下室里有3个房间,中间的门里靠窗的大箱子装着一具士兵的尸体,大概是冰怪干的。拿起左边架子上的一个罐头走了出去。这时门外的警卫正在换班,从他们的谈话中得知武器室的看守爱抽烟。

莱恩来到医疗室,请护士小姐约见医生。见到医生后,告诉他因吃了罐头里的东西感到胃疼,于是医生离开拿药。莱恩趁无人之机拿走桌上的书。出了医疗室,走到上方的武器室门前。敲敲门,把刚拿到的书送给开门的士兵,他很高兴地让莱恩进去。进到武器室,档案室就在眼前,可档案室的看守偏不让莱恩进去。想起地下室大厅贴着一张防火通知,决定放一把火,大概能趁乱达到目的。趁着士兵读书时,把墙上的灭火器藏了起来,拿起他点燃后放在桌上的香烟扔进一边的垃圾桶里,然后赶快躲到右边的黑暗角落。过一会儿这个士兵发现起火了,又找不到灭火器,急得大叫起来。与档案室的看守一起逃了出去。莱恩用灭火器灭了火,进入档案室。

打开存放档案的抽屉,发现档案全不见了,只剩下一个叫帕克(Parker)的档案。于是只好失望地走了出去。刚出门,碰到了闻火而来的希尔长官,他表扬了莱恩英勇灭火的行为,并把带到办公室谈些事。

希尔办公室

来到希尔长官的办公室,希尔长官说汉森的那个箱子已变成了碎片,看守他的士兵也死了。莱恩报告维多利亚号上出现冰怪的事情,于是希尔长官让莱恩回到潜艇去寻找一些汉森可能遗留下东西。

维多利亚号潜艇

回到维多利亚号潜艇,舱门紧锁,需回去找一些工具。走到船头,路上拾起一条缆绳,拴在船舷上,扶着它上了船头。在船头的工具箱里拿到两个金属零件,用它们拼成一把开启舱门的钥匙。打开舱门,来到汉森睡过的船舱,在床头的柜子里找到了一页汉森留下的纸。

来到主控室,被一个冰怪拦住了去路。从身上找到维多利号自爆钥匙,便冲向自爆装置的按钮,插入钥匙,顿时全艇警报大作,趁怪物被吓住的那一瞬间,快步爬上梯子,逃离维多利亚号。此时维多利亚号发生爆炸,舰艇和怪物一起炸掉了。

基地

回到基地,被一武装士兵拦住。原来,报务员被杀了,基地的通讯中断,希尔长官也失踪了。这时医生把莱恩叫到医疗室,说在汉森的血液里发现了非人类的细胞,并给莱恩看了汉森的笔记本,本上写着:在地上画一个五角星可定住冰怪,用一种魔石可使冰怪消失。这时,

护士小姐尖叫着从右方边的病房跑出来，莱恩走进病房，发现汉森变成了冰怪，把奎西活活吃掉了。奎西临死前喊道："魔石，魔石，在地图背后。"莱恩赶紧在地上画了一个五角星，把怪物定在里面，然后去寻找奎西所说的魔石。

路过医生的桌子时，拿到了一根针，到了长官办公室，在地图的中间有个小孔，用针一捅，地图应声而开，得到一块魔石和一份绝密报告。报告里竟然夹着来自纳粹索罗沙德尔基地的文档。原来希尔长官就是叛徒。莱恩用魔石消灭了冰怪，然后拾到一张奎西留下的文件。事情真相终于大白。

布宜诺斯艾利斯

总部破译了纳粹的密文，密文中提到一个叫约翰·帕克(John Parker)的人，据查这个人是汉森的朋友，在他给汉森的信中提到一本叫《OTR2832》的书，这本书收藏在他工作的布宜诺斯艾利斯图书馆里。总部命令莱恩找到这个人或这本书。于是乘飞机来到布宜诺斯艾利斯，驱车前往图书馆。

图书馆

图书馆门前有两个流浪艺人，但没有引起莱恩多大注意。走进大楼，直接向图书馆接待员说明要找一本叫《OTR2832》的书，接待员接通了馆长的电话。馆长表示要接见莱恩。原来《OTR2832》只是一个代号。在馆长办公室的门口遇见了也要见馆长的女子迪安(Diane)，与她交谈得知她是帕克的女儿。帕克失踪了，馆里收藏的一件收藏品也不见了。

莱恩和迪安一起走进馆长的办公室。莱恩向馆长详细询问了关于《OTP2832》的情况。馆长说这是一本极为古老的著作，世上仅存一本。帕克正在从事日盘石的研究工作，而就在昨天，日盘石被偷，帕克教授也失踪了。警方怀疑帕克与小偷有勾结，但馆长觉得其中另有原因。

馆长的助手给莱恩念了一段《OTR2832》书中的故事："在很久以前，亚玛拉(Aymaras)人过着平静的生活，直到有一天出现一个带面具的怪人，手持具有无上力量的日盘石，驱逐了国王，成为众神之神，……他凭借日盘石能在时空中穿行。"

这时，冲进一名持枪歹徒，他就是刚才在图书馆门前卖艺的艺人。他开枪打死了前来阻拦的接待员。这时，一个长得和莱恩一模一样的男子从天而降，用一个威力无比的武器将匪徒化为灰烬，然后又消失了。图书馆长把《OTR2832》书中的一页记载有咒语的纸交给莱恩，并把莱恩和迪安藏在壁炉中，因为四周都在警察的监视下。果然几分钟后，警察赶到，找不到莱恩和迪安，就把图书馆封了，带走了馆长及其助手。

藏书厅

莱恩和迪安爬出壁炉，走进藏书厅，想找些线索。藏书厅共有5层，迪安说应该还有一条密道上到顶层。于是莱恩四处搜索，在门边得到3本书，在角落里找到一个拐杖(Stick)，最后在书架上发现一本奇怪的书。一抽这本书，书架上立刻出现一个暗门。他们走进暗门，到了第二层，用拐杖修好一边的梯子，爬上第三层。第三层的书架上有个空地，正好可容纳3本书，于是将3本书按一定顺序放好，出现一个书梯。走上四楼，发现了一个开关和一张简易升降机的装配图，原来以为这对上顶层有用，但折腾半天一无所获。走向四层的最右端，见到一个暗梯，由此可登上顶层。

通往露台的门紧锁着，焦急之中无意拍了一下身边的雕像，结果门边的雕像胸口露出一个小洞，里面放着露台的钥匙。用钥匙打开门，莱恩和迪安上了露台，这里有3座雕塑，分别是断臂维纳斯、爱神丘比特和掷铁饼者。莱恩觉得掷铁饼者手里的铁饼有些怪异，迪安认为这就是丢失的日盘石。于是莱恩爬上维纳斯雕像，然后跳到丘比特雕像上，从丘比特雕像的手臂处够着了日盘石。就在这个时候，一个纳粹盖世太保带着两个持枪的士兵走了进来，原来他们一直跟踪莱恩。现在莱恩和迪安落入纳粹之手，日盘石也让他们拿走了。

索罗沙德尔基地

莱恩他们被带往纳粹的索罗沙德尔基地，关进监狱里。莱恩发现帕克教授和汉森的父亲彼德·汉森(Peter Hamsun)也被关在这里。他们的牢房一左一右，莱恩的牢房正在他们的牢房中间。看守不时地打开牢门的小窗监视他们。

突然隔壁传来轻微的呼唤声，这是帕克的声音。莱恩拿起桌上的餐具，用金属勺在墙上挖了一个洞，这样就能清楚地听到对方的声音。他们一会儿蹲着交谈，一会儿还要起身，否则会被看守发现。帕克谈到纳粹的阴谋，原来盖世太保第特里茨(Dietrich)伙同邪恶的巫师纳拉克莫斯(Narackmous)想要征服世界，夺取了日盘石，用魔法唤回灭绝已久的各种怪物，妄图利用怪物来统治世界。帕克希望莱恩能逃出去，拯救全世界。

纳粹士兵把迪安、彼德和帕克都带走了。盖世太保走进莱恩的牢房，给莱恩一张纸和一支笔，让莱恩写封"一切平安"的信给美国总部。他给莱恩10分钟的时间。盖世太保走了以后，莱恩在牢房里迅速思考，无论10分钟后是否写完报告，莱恩都会被他们杀死，唯一的出路就是逃出这里。牢房顶上有个气窗，可能是逃出去的唯一出路。但看守不时地从小窗进行监视。莱恩用纸将水槽堵住，打开水龙头。水灌满水池后溢出，流到地上，流向门口。卫兵见水流出便开门进来。莱恩抄起床头的凳子，躲在门后，将进来的卫兵砸晕。将晕死过去的卫兵拖向屋角，搜出钥匙，把牢门反锁起来。再把桌子拖到气窗下方，把凳子放到桌上，爬了上去，用汤勺撬开气窗，从这里逃了出去。过一会儿，整个基地响起警报。

熔岩洞

莱恩顺着通风管一直向前爬去，来到一个遍地是火浆熔岩的岩洞。这里有很多被囚禁在冰块里的怪物。在一滩岩浆旁边，有个石柱似乎可以活动。莱恩用力一扳，打开了身后的铁门。里面有个蓝宝石和红宝石。继续往前走，路的尽头有个怪物的头像，怪物的两只眼睛凹了进去，呈钻石的形状。莱恩把红宝石嵌入左眼，蓝宝石放在右眼。怪物的嘴就张开了。莱恩走了进去。

冰狱

天旋地转之中，莱恩到了另一个岩洞。这里被封在冰里的怪物更多了。难怪这里叫作"冰狱"(Prison of Ice)。前面唯一的出口是个铁门。这是铁滑车的出口，只有把铁滑车推近门口，门才会打开。莱恩使劲推了一下铁滑车，但车轮和铁轨被冰冻在一起。他捡起铁滑车旁的铁辊，撬了一撬，但没有撬动。高台上有滚烫的岩浆，莱恩走近高台，用铁棍撬掉边缘的一块石头，让滚烫的岩浆从缺口流了下来。将铁棍在岩浆里烧得通红，再放在车轮的冰上，将冰块融化。然后把铁滑车向前推，门轰地一声打开了。由于岩浆不断流下，周围的冰开始融化，一个怪物就要破冰而出了，莱恩赶紧溜走。

门外只有几个大排气扇，莱恩用铁棍卡住最大的一个排气扇，钻了出去。

牢房

前面是个气窗，莱恩往窗外望去，看见帕克、迪安、彼得站在一部怪模怪样的仪器的后面，对面有3个纳粹士兵举枪看着他们。这时盖世太保第特里茨和巫师纳拉克莫斯从仪器里钻了出来，这部仪器大概就是时空穿梭机吧。第特里茨毫不掩饰他统治世界的野心，并处死了英军间谍茉莉小姐(原来茉莉小姐是个男子)。随后，他用那句咒语唤出一个冰怪，就带着部下离去了。

屋里只剩下帕克他们3人，怪物虎视眈眈地看着他们。莱恩奋不顾身地从气窗跳了进去。怪物转身向莱恩扑了过来，莱恩连忙念动咒语，将怪物定住，但莱恩却被时空穿梭机吸了进去，来到2037年的索罗沙德尔基地。

2037年的索罗沙德尔基地

在不远处的一个大型操作台的旁边捡到一个枪管(Barrel)，在屋子左边的气窗下捡到了枪身(Middle Section)和两发子弹药(Nitrogen Charge)，这子弹是用氮制成的。在屋子里的最右边的角落里，捡到枪托。走到扫描仪(Scanner)前，拿起左边的一节电池(Battery)，插入屏幕下方的插槽(Slit)，按下左边的按钮(Button)，启动了仪器。将枪管、枪身和枪托依次放到显示屏上旋转的那把绿色枪的相应部位上，就装配好一把F.N.T.枪。

拿着枪走到屋子的左边，这里有个储物柜(Cupboard)，但门被一块大石头挡住了。拿这把枪将这块石头击碎。从柜子里拿到一块魔石和一个日盘石的复制品。临走前，打开屋子右边的一台计算机终端，出现一幅一名男子的全息图像，这个男子长得和莱恩非常相像。

全息图中的男子开口说话，他说他叫霍华德(Howard Philips Parker)，在1937年，他的父亲约翰·帕克在莱恩的解救下从纳粹索罗沙德尔基地的监狱逃出，当时无人相信关于冰怪的事。后来父亲结婚生下了他，终于在1989年，人类遭到了毁灭性的打击，他带着幼子帕克·莱恩逃脱了那场噩运，自那以后他努力揭开冰怪的秘密，研究对付它们的武器。他将儿子莱恩通过时空机器送到过去的伦敦，希望他长大后能够拯救人类。他把刻着儿子的名字"H.P.Parker Ryan"的金属牌断为两截，一截是"H.P.Parker"，一截是"Ryan"，把后半截挂在他脖子上作记号。莱恩听到这里，知道他说的莱恩就是自己。

在时空穿梭机的下面找到"H.P.Parker"的那半截金属牌，与自己的这半截金属牌拼在一起，严丝合缝，一点不差。自己真的就是帕克的儿子。约翰·帕克就是他的爷爷。想起爷爷还在1937年的索罗沙德尔基地等待援救，便拿起日盘石，对自己施展魔力，回到1937年。

1937年的索罗沙德尔基地

回到1937年，这时冰怪正对着爷爷、迪安和彼德张牙舞爪，这时正是盖世太保刚离去的那个时刻。莱恩念动咒语，定住妖怪，救出爷爷3人，莱恩让他们3人乘时空机器去爱德华(Edwards)基地。爷爷临走前说第特里茨与大巫师已前往巫师的老巢伊尔斯莫斯(Illsmouth)举行召唤魔怪的仪式，必须尽快阻止他们，并让莱恩先去图书馆救人。

布宜诺斯艾利斯图书馆

莱恩穿越时空来到布宜诺斯艾利斯图书馆，这时扮作流浪艺人的那个纳粹匪徒正拿着枪对着馆长、他的副手以及前来拜访的莱恩中尉(也就是他自己)，威逼他们交出日盘石。莱

恩从天而降，拿起那把枪将他化为灰烬。事后也来不及多说，便匆匆离去。

伊尔斯莫斯

接着来到巫师的老巢伊尔斯莫斯。这里是个石室，栅栏门已经落下，出不去了。拉下墙上的拉环，上升起一个石台。台上有 8 个图案，排成上四下四对齐的形状，图案之间可两两交换位置。这些图案分为两组，一组为水、空气、冰、火，一组为怪兽。将冰与冰怪（Prisoner）、空气与带翅膀的 Cthulhu、水与怪兽 Dogan、火与怪兽 Nyarlathotep 上下对齐。这时石台上出现一本书。书上画着两个符号，一个符号上放着一块魔石，莱恩将在 2037 年得到的魔石放在另一个五角星的符号上，这时书变成了一本被诅咒的魔书，手里也多了一把剑。墙上出现两个幻影，一个是巫师，他说世界末日就要来临。另一个是博勒斯金（Boleskine），他告诉莱恩如何破坏召唤仪式。莱恩拾起书，挥剑向幻影劈去，幻影消失了，同时栅栏门也打开了。

小河

走出石室，前面是条小河，好在岸边有条小船。坐上船向前驶去，却被另一条船拦住了。船上坐的是希尔长官，他是盖世太保派来拦截莱恩的。希尔长官挥剑砍来，莱恩一边招架，一边说话，以分散他的注意力。先和他聊聊莱恩父亲霍华德，原来希尔长官是莱恩父亲最好的朋友，他当奸细是有预谋的。再和他聊聊莱恩爷爷，最后谈到盖世太保要召唤的魔怪（The Great Old Ones）。趁着希尔得意之际，莱恩挥剑砍断了墙上的一根吊绳，这根吊绳所吊的大灯砸了下来，将正处于灯下的希尔长官砸死了。

莱恩继续向前走，不料被突来的大火困在一块孤地上。墙上有 3 个兽头，莱恩用剑劈开最右边的那个，从破洞里流出一股黄沙，将阻路的大火坑填上。莱恩踩下对着兽头的一块标记石（Flagstone），前方出现一个出口，于是莱恩向出口走去。

召唤仪式举行地

出口外面是一片荒地，天昏地暗，狂风呼啸。第特里茨和大巫师站在几块象征着魔法的石柱间，他们中间还有块祭石，祭石上方的天空裂开一个无底的黑洞，这就是时空的黑洞。巫师和第特里茨依次念动咒语，只要他们念完 3 遍，魔怪就会被召唤而来。他们每念一遍，莱恩就使用一次神剑抵消咒语的魔力。三遍过后，第特里茨突然跪倒在地，他的脸上多了一副金属面具。莱恩想起在石室里博勒斯金说的话，要击退魔怪，就必须诱使一个带面具的人进入魔界。莱恩把魔书扔向祭石，第特里茨大叫一声，被一股力量吸走了。接着在巫师的大叫中，他和他的石头都落入了地狱。

时空在变幻，莱恩是回去，还是到 1937 年爱华德基地？亲人还热切地盼望着莱恩平安归来，而莱恩知道莱恩也许并不只是属于这一时空。在时空的另一处，亚玛拉人一直过着平静的生活，这时出现一个带着金属面具的怪人，他驱逐了国王，成为众神之神。欲知后事，只能等待再出续集了。

女间谍

一、游戏简介

这是一款第一人称视野进行的冒险类游戏。游戏的过程是在特定的画面内完成某些事情即可转入下一画面。这个早期的冒险类游戏貌似简单，但难度颇高。游戏中物品的使用不是唯一的，正确的使用方法只有一个，用错了，游戏或立刻结束了，或者要等往下玩很久才明白当时用错了，这时除了载入进度或重新开始，别无他法。游戏中的问答如果答错了，也会使游戏提前结束。

二、游戏攻略

客房

多拉(Dora)正为想不起手提箱的密码而着急，出3次门就可以想起密码。打开手提箱，里面有只电动牙刷。先把牙刷上的电压调节开关扳到110V，再从抽屉里拿出插座插在电源插座上，然后把电动牙刷的插头插在插座上，打开牙刷开关，得到药剂，收回插座。再打开电冰箱，把药剂放在制冰盘中，倒入水，插上电源，然后关上冰箱门，就可以出去了。

在大厅里拿到钥匙牌、硬币及第一份报纸。把钥匙牌给女招待，换得钥匙。桌上有本书，其中有一缺角的页，这里只剩下半个电话号码了("674")，再看一下书下的电话号码簿，终于找到一个完整的号码(随机数)，进房间里打这个号码得到进入QUL的密码(这也是个随机数)。则要出门，就有电话打来。接完电话到游泳池。

游泳池

与普利斯加(Prisca)交谈，得到一个手电筒。再把帽子给她，就可以打开被帽子压着的开关，发现藏在水池下面的装饰品。跟沙依(Sharon)要一杯咖啡，拿走一块糖。去右边的房间，用钥匙打开柜子，里面有个随身听。用硬币打开电池架，拿走里边的电池。装入手电筒中，电筒就可以使用了，出去后就可以去大街。

大街

要去QUL需拿到钥匙。这时窜出一条狗，用糖将狗哄走。回到大街上，去电话亭。投入硬币，拨电话号码簿上的号码，得到身份卡上的密码(随机数)。最后来到停车场。用钥匙开储存柜的门，把电筒照在拉手上，关门。从衣服口袋里找到汽车钥匙。打开红色的车，与车旁的重(Jon)交谈，在车中找到身份卡，插入识别器中，输入密码，于是来到顶楼。

顶楼

房间里只有个死人。先打开台灯，从死人的衣服里翻出个包，打开里面是盘磁带。在书架上找弹簧，会出现一个暗盒，拉一下里面的绳子，找到放音机，把磁带放进去，听完录音。

服装店

来到服装店，找到第二份报纸。先去左边的房间，看一看地上的纸片，再去中间的房间，拿起地上鞋盒里的高跟鞋，然后进入右边的房间。推一下房间里的那个门，拿走上面的铃再进去，这里是个仓库。

仓库

左边是个柜子,右边是几张画。卷起左下方的画,拿到钥匙,再拿走柜子上的标签,然后移走左下角的盒子,出现一个被锁住的门,用钥匙打开锁,再用高跟鞋打开门上的横杠,然后用标签打开门,里面是个密码锁。把从报上看到的密码"DOC"输进去(输入时拨一下拨盘,输入一个字),打开暗门。

实验室

进去后是个实验室,桌子上有部电话留言机,倒过带子听一听,再把它全部抹掉。拿起旁边的手术刀。看看周围,架子上挂了件白大褂,从中找到口罩与钥匙。用钥匙打开衣架裤的铁柜,拿到照片。用高跟鞋打碎瓶子,拿到两个药剂。然后回旅馆。

旅馆

把大厅里的第三份报纸拿走。回房间。从地毯上拿起别针,从桌上拿到巧克力,看一下水杯,下楼。与一个人交谈,按1、2、1、2、1的顺序回答问题即可。他走后,捡起地上的纸片,凑齐了电话号码(这也是个随机数),回房间按此电话号码拨打电话。

厨房

先从车上拿10元钱,不走正门走侧门。在垃圾箱里捡到第四份报纸。把照片插入门底缝隙内,用手术刀捅一下钥匙孔,抽出照片,得到钥匙,进入厨房。

厨房里有上下两排厨柜,从中可得到氨、漂白粉、干布、苏打和一个盆。拿漂白粉时要注意先把底下的厨柜打开,里面是个桶,再去拿它前面的酒杯,但是酒杯掉下来,正好掉在底下的桶中,不会发出声音。这样就可以拿出漂白粉来了。

多拉弄湿干布,戴上口罩,再把苏打、漂白粉及氨放入盆中,立刻开右边的小门。把盆放上去,赶紧关上,再把湿布塞进门缝里,过一会儿,里面的人就全都熏倒了。然后救活美人,得到戒指。

红蓝俱乐部

来到红蓝俱乐部,向门卫出示别针证实身份,再给他10元小费。进去后又是一场有选择的谈话,按1、2、2、1、2、1的顺序回答问题就可通过。谈话后,给他巧克力,等他倒下后,拿走他手上的印章戒指,进入里屋。从地上拿起鱼网,打开鱼缸灯的开关,仔细看鱼缸里的亮点,这是个贝壳,用鱼缸旁的钢桶打开它,再用鱼网捞出里面的珍珠,回手碰一下鱼缸左边的那只鹦鹉,它会叼起一只雪茄,拿起雪茄放进左边头像的嘴中。再掀开头像的眼罩,把珍珠放到头像眼中,一道光触动了右边雕像的机关。查看雕像的底镶板,把印章戒指放上,打开暗门。却让人抓住了。

禁闭室

按1、2、1、2、1的顺序回答提问,然后来到洗手间。从废纸篓里找到注射器,打开中间的下班门,拿到剃须膏,用注射器从左边瓶中吸入液体,再打开左在贩暗墙,把注射器的液体注入到暗墙左上角的小瓶中。出去后用小瓶打败看守,来到一间房间。

大厅

拿到第五份报纸,用电筒照一下显微镜得到音名:BADG+E(加号的位置是随机的,另外附上音名的排列顺序:CDEFDGAB,还有加号出现在哪个位置上,就代表此音名所在键位

右上的黑键)。观察房间里的画,其中有幅画的画框上有机关,触动后打开了壁钟的门,再把戒指放在显微镜下观察,看到戒指上刻的生日,按照这个生日所属的星座,在壁钟上找到相对应的符号。按壁钟左边的钮,把指针指向该处。按壁钟右边的钮,打开钢琴的开关,按照音名弹奏,打开最后一扇暗门。

从躺着的人的口袋里找到打火机,把报纸放在桌子上,点燃它,完成全部任务。

时空之门之追命骑士

Time Gate:Knight's Chase

一、游戏简介

这是一款由 Inforgram 公司推出的冒险游戏。此游戏以十三世纪的圣殿骑士团为背景。游戏故事情节跌宕起伏,画面为油画画风,话语沉郁苍凉,物品繁多,营造出中古世纪的气氛。游戏除了取物用物外,还增加了多武器、多对手的争斗,以及限定时间里完成某一动作的设计,使这个游戏有其独到之处。

二、完全攻略

一名身居法国的美国青年威廉·提布(William Tibbs)莫名奇妙地受到黑衣骑士的袭击,未婚妻茱丽特(Juliette)也被抢走,为了解开这个谜团,威廉只身前往博物馆。

博物馆

面前矗立着一座博物馆,是一座中古世纪风格的建筑。为了拯救女友,毅然跨进博物馆的大厅。这里正在装修,威廉上前要看个究竟,却被施工人员轰了出来。威廉拐向右边的展厅里去找找线索。没想到日本电视台正在里面拍摄纪录片,不让闲人入内。威廉拿了外厅桌上的耳机(Headphone)走出去。左边的展厅里倒是没人打扰,可在壁画右边的盔甲旁找到剑和盾(Sword and Shield)。墙上一幅关于当年裴尼斯手下圣殿七骑士的壁画,这画中人的那双眼睛让人有很多联想。

威廉打开票务房的门走了进去。展台上有辆遥控投石小车(Remote-controlled Catapult)和一张名为《圣殿骑士团的故事》的 CD 盘(Compact Disk *The Story of the Templar*)。将 CD 插入旁边的终端机,戴上耳机,读到一段悲壮的历史。原来,威廉竟然是当年圣殿七骑士中的蒙德迪(Thibqult de Mondidier)转世,而他的死敌沃尔夫兰(Wolfram)为了解决几世纪前的恩怨,竟施用魔法,穿越时空之门,将威廉的未婚妻朱丽特绑架到那个年代,引威廉去救她,好致他于死地。

打开另一扇门正要进去,突然响起警报,保安系统不知什么原因让人打开了。但他进入这间馆长办公室,镇定地取出书桌中的钥匙(Key)、磁卡(Magnetic Card)和杂志(Magazine)后再离开。

那个有壁画的展厅里到处交叉布置着防盗红外线。看来只有从底下爬过去了。威廉向右贴着中央的展台向外移动,最后脱出红外线网。现在要把保安系统关掉,于是先用大厅的

工具箱中找到的螺丝刀(Small Crewdriver)撬开右边展厅的大门,在那里找到了泡沫灭火器(Fire Extinguisher, Foam),不要右边那个水灭火器(Fire Extinguisher, Water)。再用钥匙打开控电箱,最后拿起泡沫灭火器向里喷洒。关掉了保安系统。走上台阶。

往里没走几步,沃尔夫兰突然出现,重新启动了保安系统,让威廉进退两难。而且他还唤来了一名黑骑士,威廉拔出剑、操起盾,几下子就将黑骑士打倒。用磁卡打开左边的陈列架,从中得到投石子弹(Ammunition for the Catapult)。正要走入右边的另一个展厅,却发现里面密布着防盗红外线,这回红外线更为密集,无法用刚才的招式通过了。开关在最里面的墙上。他操纵遥控投石车,开进了房间,沿着右边的展台前进,避开地上的小光点,然后谨慎地把它转向中央,可以射击了。威廉根据提示按下发射开关,只听啪的一声命中红色开关,再次关闭了保安系统。走进这个展台,捡起地上的遥控小车和展台上的剑(Sword)。

走到花园里,又与迎面而来的黑骑士杀将起来,很快将其打倒。在走廊里得到全息照相(Hologram)后,试着打开其他门但未果。这时冲出来两个人,拉住威廉就往井里拽。威廉拼命挣扎也挣不脱。这时一股无形的力量将威廉缓缓托起,威廉的意识也逐渐模糊。

修道院

醒来时已身处1329年。威廉身穿圣殿骑士服,倒在修道院里的雪地中。他打起精神爬起来,拍拍身上的雪。突然几支利刃架在他的脖子上。刚穿过时空之门就落入沃尔夫兰的手中,一下子就被关进了牢房。

在牢房中,拿起地上的四弦琴(Lute),抛向对面的狱友伯瓦尔(Berwal),他便自弹自唱了一番,引得看守过来。趁看守背对着威廉的时候,威廉狠狠地给了他一拳,将他打倒在地,伯瓦尔出来把牢门钥匙(Key to Cell)扔给了他,就先逃走了。威廉用这把钥匙打开了门,捡起剑(Sword)和对面牢房里的水壶(Pitcher of Water)匆匆离开。半路上用剑干掉一个守卫,得到卫士房的钥匙(Key to the Guard's Room)。刚想开门,旁边的房间里又杀出一名弓箭手。威廉迅速冲上前去与之贴身近战,将他干掉。从那个房间里拿到一瓶能补充体力的酒(A Bottle of Wine)后,威廉打开闸门走了进去。

走上楼梯,这时有个瞎老头走了过来,威廉停了下来,见他走进了一间房,便悄悄地跟了上去,透过门缝看到他所做的那些事。在壁炉前找到了门钥匙(Door Key),同时还注意到壁炉的烟囱是能通到屋子里的,只是炉火挡住了去路。用钥匙开门进入壁炉间的房间,里面竟有只见人就撞的公羊。威廉躲进隔壁的厨房,找到了火腿(Ham)、一瓶酒(A Bottle of Wine)和空水桶(Empty Bucket)。接着,再次避开公羊的冲撞,跑进了羊圈,拿到羊皮(Sheep Skin)和牧羊棍(Sheepherd's Stick)。这里有口水缸,用空水桶从这里舀满水后离开这里。这时不要让羊撞倒,否则只好再回去重新舀水了。浇灭火堆后,又钻进烟囱,顺利地爬上屋檐。

见到房子间有根钟绳,先拿羊皮堵住钟,再拿出牧羊棍把绳子勾过来,抓住钟绳轻松地荡到对面。这里有许多岔道。仔细观察周围的情况,走进一道门,在第一个十字路口向左转,过一道门,在十字路口向右,来到一个老僧侣睡觉的房间,用拐杖将墙上挂着的那件蓝色僧侣袍(The Old Monk's Frock)取来穿上,这样在修道院里行走就安全多了。向前来到一个十字路口,向右转到墙边就能下到地面上了。

这里有个大铁柜,从里面找到全息照相图(Hologram)和一本《骑士之歌》。推了推中间

的金十字架，打开暗门。走进去一看，原来这里是个藏经书的房间。先从右边的桌子上找到水(A Cup of Water)、沥青(A Cup of Pitch)、角蕨(A Cup of Spleen)、骨炭黑(A Cup of Boneblack)和一个空碗(An Empty Cup)。左边的桌子上找到一把开信刀(Stiletto)，并在中间台上的桌子柜子上得到鹅毛笔(Goose－quill)和木盒(Wooden Box)。右边中间的书桌上有张白纸。右边最前面的桌子上有本如何配置墨水的书，按书上的提示，用水、角蕨和骨炭黑调成墨水。把书放在白纸旁，并用开信刀取下了嵌在封面上的水晶宝石(Crystal Gem)，再用鹅毛笔在墨水中蘸一下，在白纸上抄一份《骑士之歌》(The Copy of *the Knights' Song*)。

当他走回隐门时，沃尔夫兰和守卫也向这里走来了。威廉以最快的速度把正本的《骑士之歌》和木盒子放进铁箱，然后迅速跑到隐门外猛推墙上的火把，关上隐门(这段动作要一气呵成，稍有延误游戏就结束了)。这时门旁边的大门也随之打开，走进来一个僧侣，威廉拿着姿势，紧跟其后。直到看到前面有守卫时，立即向右拐入房间里(此处不要超越僧侣，一见有字句提示，就向右拐入房间中)。

四下里走走，在皮革房找到小刀(A Leather Cutter)，在面包房找到两个面包(A Loaf of Bread, A Piece of Bread)。墙角有个小木罐(A Wooden Pot)，拿起来摇一摇，里面好像有东西，将它扔到墙上砸碎，得到门钥匙(A Door Key)。用它打开旁边锁着的门，进门在药架上找到试管(An Empty Test Tube)、安眠药(A Bag of Sleeping Herds)、蟾蜍唾液(A Saucer of Toad's Spittle)、獾毛(A Badger's Hair)、马钱子(Nuxvomica)，按石台上的书上所说，配成绿面包。来到左上角的囚室，想看石像上是什么，但因老囚犯的阻挡而没有成功。将绿面包扔给老囚犯，他吃后就躺下了。用小刀在石像上撬下一块红宝石(A Ruby)。由此想到房间里的其他石像。刚出去就先后遇到两名守卫的攻击，将他们一一消灭后，拾起守卫留下的钥匙(A Door Key)，在其他石像上一一挖到紫水晶(Amethyst)、翡翠(Emerald)、玛瑙(Onyx)和3颗钻石(Diamond)。现在共有8颗宝石了。用钥匙打开这里唯一一扇锁着的门，这是间停尸房。在尸体上寻找一无所获，将尸体推开，得到一颗金心(A Golden Heart)。把它安放在旁边的石像上，随着一阵声响，一座拿着两个杯子的石像破墙而出。这阵响声也惊动了沃尔夫兰。威廉听得脚步声越来越近，赶紧喝下右边杯中的液体，将8颗宝石藏入酒杯中，自己也昏昏睡去。

墓地

威廉被绑在刑室的大转轮上。威廉把全身的力量都压向左边(按右键)，利用火把烧断绑着身体的绳索。这时一名守卫来到，把守卫消灭。在桌子上拿到戒指(Ring)和一块奇怪的红石头(A Strange Red Stone)，把转轮左右两边的火把(A Small Torch, A Torch)互换一下位置，打开边上的石门。走到十字路口，向左转。有个老头拔剑拦住了去路。此人是圣殿骑士团的一员。威廉出示戒指证明了自己的身份。他收起剑来，与威廉交谈，但没有说上几句，就倒地消失了。威廉拿起那人留下来的剑(Sword)、加劳伊斯的手套(The Glove of Gallois)和木十字架(A Wooden Cross)，再打开箱子，找到僧侣袍(A Monk's Frock)、空皮袋(An Empty Leahter Bag)和全息图(Hologram)。然后从杯子里找回了9颗宝石。威廉一直觉得自己被监视着，因此把那颗红宝石放入皮袋中，这下沃尔夫兰就看不到他了。

用戒指打开暗门，然后拔出剑，来到图书馆。与那里的守卫红色魔怪相斗，用由下往上的剑法(Spacebar+ ↓)对付它很有效。推开一扇大门，来到餐厅，见到守卫。威廉灵机一动，拿起桌上的盘子，装成服务员的样子，骗过了守卫，来到厨房，又击毙了一个红色怪物后，上边的棺材用翡翠，下边的棺材用玛瑙，就能得到流星锤(Morning Star)和地狱之匙(A Key to Hell)。

用地狱之匙打开了大门，来到墓地。用流星锤打死从墓地中冒出的僵尸，最后见到一个驼背的鬼，这个绿色僵尸不怕流星锤，只能用木十字架对付。它见到十字架就死去了。捡起它留下的僵尸牙齿(Ghouls Tooth)。在前面左边的那口棺材旁用紫水晶得到了一把攻击力极强的利斧(Axe)，在左边的那口棺材用蛋白石(Opal)得到了一件锁子甲(A Coat of Chain – maie)，穿上它可增加防御能力。用僵尸牙齿打开绿色僵尸把守的那扇门，来到一个房间里。

这时走来一个僧侣，跟着他走到环廊，见有守卫，用利斧消灭他。进入图书馆后遁着原路回到监狱，用利斧砍死守卫，得到了钥匙(key)，隐隐约约看见伯瓦尔(Berwal)的牢房关着人，仔细一看正是朱丽特。威廉急忙用钥匙打开牢房门，结果救出的是个僵尸，吓得威廉连忙逃回图书馆。(进牢房也可在僧侣出现的那间房间之前推右边墙上的小石像，开启暗门进入。)

经过环廊进一个半开的房门的屋子，对面墙上有 12 幅画，凑进一看，上面有罗马数字。由于是圣殿七骑士，推动标有“Ⅶ”的画。大门轰然而开，而且屋顶也打开了半边。走进这间房间，突然杀出一位黑骑士。打败他得到朱丽特的手镯(Juliette’s Bracelet)。上楼后看到有 3 个重物(Weight)，拿走最左边的那个，走到环廊右边，用它勾住绳索，把自己吊上平台，奇怪的是天台上也有棺材，用身上的钻石一一试过，其中有一颗钻石触动了机关，得到了号角(Horn)。这一下引来了守卫，再次被俘。

教堂

这次被关在教堂中间的铁笼子中。沃尔夫兰在上面历数威廉的罪行，宣布将他就地正法，便狂笑着离开了。刽子手朝威廉走来，这时老朋友伯瓦尔赶来相救，他冒死打开了威廉的笼门，却惨死在刽子手的刀下。威廉冲出牢笼，拾起地上的铜杖(A Bronze Maze)，取回桌子上的木十字架和号角，借助号角的魔力，变成了飞鹰战士。他挥动铜棒，杀死赶来的守卫。那名刽子手见势不好，破窗而逃。威廉跑进左边的教堂，见有十字架就上前推，打开了楼梯的入口，然后上楼直奔碎窗，去追赶杀害伯瓦尔的凶手。爬出天窗，来到屋顶，挡住了刽子手的去路。威廉边打边把他引到屋檐边的缺口处，趁其不备，把他打了下去，为伯瓦尔报了仇。威廉把铜棒抛向空中，它竟幻成了一只五彩雄鹰。威廉也恢复到原来的样子，回到教堂里面。

来到沃尔夫兰离去的那扇门前，推熄灭的火把打开门，看见有座骑士像，胸前有个十字标记。按下十字架，祭台中央缓缓升起个香炉。上前推动香炉，果然底层的台阶慢慢地移开，露出了秘道。里面正是沃尔夫兰的老窝。顺手拿走一品脱锑粉(One Pint of Antimony Powder)、去邪水(Some Lustral Water)、一堆念珠(One Gross of Lead Bead)、水桶(An Empty Bucket)、绳子(A Rrope)和试管(A Test Tube)。按桌上的魔法书所写的配出了去邪驱魔的

混合剂(Mixture)。然后从火炉上找来火把(A Burning Torch)解除了地上的魔符。在确认了雕像左手上的书是合着的后,把试管里的混合剂浇到雕像上。石像的秘门打开了。

进门见到朱丽特,她被施魔法,已经昏迷不醒了。威廉取下墙上的圣殿骑士封印(The Templar's Seal),把绳子绑在水桶上,在右边的池中打了一桶水,浇在朱丽特身上。她便慢慢地醒来。与她谈了会儿,她说要去取手套。她刚走,一道圣门也随之打开了,里面放着圣殿骑士团留下来的金银财宝,威廉不为之所动,才避开了红色怪物的追杀,逃离了此地。

沃尔夫兰见自己难逃败局,站在魔符上作法,把朱丽特悬在半空中。威廉迅速地跑上楼去,用力把十字架推倒在地板上的十字标记上。在阳光的照耀下,十字架的阴影投射到魔符上引起了熊熊的大火,把沃尔夫兰烧成灰烬。这时朱丽特向威廉奔来,把手套交给了他。他把圣殿骑士封印放了进去再戴上手套。抱起朱丽特,穿越时空之门,回到现在。和她手牵着牵手出了博物馆。

死星战将

Dark Forces

一、游戏简介

这是 Lucas Arts 公司推出的一个动作类游戏。游戏以星球大战为背景,展现出为正义而战的惊心动魄的战斗场景。

二、游戏攻略

第一关　秘密基地(Secret Base)

任务目标:搜寻并取回死星计划,返回基地顶端的登陆艇。

任务一开始处于通道尽头,将右侧的敌人解决掉后,走到平台上,得到一些装备。平台周围可见到另一通道,尽头处有个指挥官,将他消灭后,继续前进。解决弯曲通道内的敌人,捡起激光枪和护盾。回到出发点。

在通道上另有两个门,左边那道门是锁上的,要用红钥匙才能打开。另一道门在通道的尽头,通过这道门可到另一个区域。

在这个区中,会受到上方和四周敌人的攻击,但如果沿着墙壁走,可减小伤亡。选择一个方向,绕行一圈,将挡路的敌人清除干净。回到门口,再沿着墙壁走一圈,这次要注意另一方面的墙上有两个凹室,其中一个很容易发现,但不通往任何地方。另一个比较不容易发现,从这里可登上楼梯,跳到平台上拾取护盾。接着再跳到另一个平台上拾取医疗用品。如果没有跳好,会掉进凹室的入口处。利用这个凹室中的平台,可解决一些在上层的敌人。

将这个区域中的敌人消灭干净后,回到门口。进门,再进入右边的一个门,登上电梯。在楼上的房间中有个敌人看守着红钥匙,拿到红钥匙后回到游戏开始的位置。打开那道门,登上门内的楼梯。楼梯的顶部有些敌人和一个开关。扳动开关,回到出发点,有道墙被打开。进入后有个下到地下的楼梯和一部向上的电梯。登上电梯,注意四周。在这个房间里

可找到一副红外眼镜和1条命。不过在捡取1条命时会陷入火网中

向下的楼梯的尽头是道门，进入这道门，消灭房间里的敌人。房间的角落里有名军官，解决掉他后扳动墙上的开关，得到死星计划的磁盘。然后乘电梯来到屋顶，在这个区域中，可在一个凹室中找到1条命，登上登陆艇，完成任务。

第二关　飞船基地(Talay:Tak Base)

任务目标：找到并重新启动发电机。找到一些有关黑暗军团(Dark Trooper)的线索并回到登陆地点。

开始即要转身，干掉位于后方的敌人，拾取护盾和激光枪补充能量。然后，转过身来，沿着墙壁走。通过一个入口，将角落里的敌人消灭干净，得到一些所需要的装备。

然后离开入口处，登上楼梯，射击迎面而来的敌人。此时要小心躲在右边凹室中的军官。离开楼梯后，到一个形状像哑铃的区域，走到颈部，消灭对面的敌人，进入一个黑暗的入口，打开电灯。这里敌人不少，全都消灭后，回到入口处。在入口的右边是个伸出的平台，下方则布满了敌人。将所有的敌人清除后，跳下平台。

过桥，先向右，再向左转，前方的暗室有许多敌军。暗室的左上角处有个楼梯，爬上去后是个长长的平台，从这里可来到发电机前，扳下开关，移动平台。

这之后，在一个宽阔的区域内有许多物品，其中一个房间里有个开关，扳下开关后离开这里，向右转。横越面前的桥梁，扳动开关，开启面前的一扇门，桥梁也会开始旋转。通过之后会发现要寻找的东西。在这里有些敌人和一个有故障的门，蹲下身进入这扇门，来到一个空旷的区域，消灭敌人后，捡得许多补充能量。

进入一扇很大的门，敌人蜂涌而来。消灭敌人后向前走，登上梯子，到平台上拾取武器装备，接着又有大批敌人赶到，尽全力杀出一条血路。回到旋转桥处，过桥。向前，再往右走，来到一个原本有很多敌人的区域。现在这里有扇门可以开启，进这扇门，在右边有1条命，接下来的另一扇门会回到游戏初始所经过的一个黑暗区域，从这里回到登陆位置。

第三关　亚诺城(Anout City)

任务目标：找到帝国武器工程师雷布斯(Moff Rebus)。

爬上梯子，进入右侧的大门，这里有两条路可走。右边的通道可得到一些医疗用品和激光枪的补充能量，但需干掉一些探测机械人。登上梯子，乘上向下的电梯，也可获得一些资源。走下梯子，向右走，来到中央区域，这里有根柱子上有五段式开关，用于开启不同的下水道闸门。扳动一下开关后，进入左边的第一个下水道。

进入下水道，不断移动，直到看见平台。跳上平台，并乘上电梯。会发现一个开关，扳动它会使污水的高度下降。回到污水中，顺水而下，来到一个很大的房间，里面充满了各式的敌人。这里有两扇门，其中有一扇通往电梯。乘电梯到顶端，解决敌人后，回到五段式开关处。

按一下开关，进入另一个下水道。这里有个平台和开关，扳动开关，顺着水流而下，来到另一个充满敌人的地方。迅速找到另一个门，进门扳动墙上的开关，进入水管中。水管内有许多条通道，必须探索多次才能搜索完毕。顺着水流而下，可回到五段式开关处。

按下开关，再进入第三个下水道，这里也有一个平台和要扳动的开关。这个开关会使污

水降得更低,并打开一个门。进门上楼,见到另一个开关,扳动开关后,再回到污水中,进入水管中。

再按下开关,回到第二个下水道中,出现一个新的通道和许多凸出的平台。先往左边拾取补充能源,再向右走。到一个向下的电梯,乘坐电梯,来到新的下水道区域,跳至平台上,按下开关。接着出现一连串的平台,必须一一跳过。这里有些葛伦恩人,通过他们后,再过一个电眼,搜索楼梯通往的地方,找到雷布斯。

第四关　研究基地(Reasearch Facility)

任务目标:渗透到基地中,寻找一些敌方正在测试的金属样本。回到登陆位置。

进入基地的通路是一串细而狭长的高空走道,不小心就会掉到下面摔死,因此跳跃时要多加小心。

沿着左边的道路走,解决掉路上的敌人,来到一个通往右方的狭长的平台,小心地跳过去,得到补充的物品,再跳回来。

回到平台后,继续向左走,到一个有2名敌人看守的狭长裂缝处。干掉敌人,跳下裂缝。会遇到不少敌人,消灭后可得到护盾等物品。这时有个通往黑暗区域的电梯。

照原路走回去,通过一座狭长的桥。在角落处,跳过一个小裂缝,干掉那个敌人后,上楼梯,楼梯尽头是个空旷的区域,敌人也不少。消灭他们后,回到上一次跳跃的地方。

沿着路走,会遇到敌指挥官和一台遥控机器人。干掉他们后,跳下指挥官身旁的通道,通往一个格状的透明区域。

用爬行的方式通过这里,在一个凹室内有炮台及补充能量。在走道尽头有个敌人,通过他之后,来到基地的入口。上楼后向右转可看到一些炮台,快速摧毁炮台,再向左来到一个开关处。按下开关,登上角落处的电梯。

基地的左侧是储藏室,这里可得到一些护盾。再向前,右侧有扇门,先不要管它,再向前,登上楼梯,找到一扇大门,门的中间有个红圈。进门找到电梯,乘电梯来到一个房间,将房间里的敌人解决掉后,按下开关。干掉这里的军官,得到密码钥匙。回到刚才没开的那扇门。进门后先解决敌人,再用密码钥匙进入房间底端的3个屏幕,启动楼梯和一个用灯照亮的平台。上楼梯,要注意顶端的两个炮台。进入尽头的门,门里有些开关,这些开关控制着通往金属的路径。

当左边的开关在上方时,右边的开关控制中央桥段的旋转。利用桥进入3个房间,并按下每个房间里的按钮。回到顶端,从通往金属的梯子过去,拿到金属。

回到还没有爆炸的走道,来到一个岔路口。右边的通往一个充满敌人和新武器的房间。消灭这些敌人后拿取武器,回到那个画有觿圈的大门。向左转,通往新通道。由此可来到那个空旷的区域,从地图回到登陆的地方。

第五关　格罗玛矿(Gromas Mines)

任务目标:寻找反应器,摧毁连锁反应器(Sequencer),回到登陆艇。

一出大门就遇上一群敌人。解决他们后,在区域的尽头找到一个向上的电梯,同时还有一个可跳过的悬崖,先登上电梯。在角落中有个Jeron Fusion Cutter。这个东西威力很大。

接下来的好几个房间都有许多敌人,一直向前走到头,有个不停移动的机器和一扇要用

红钥匙才能打开的门。先跳到机器上,当机器移动时可发现对面有扇门。当移动到适当的高度时,进入门里。

狭窄的通道里有许多钻孔机,小心避开它们,来到一个蓝色的门口,先不进去,进入凹室,拿取蓝钥匙,利用蓝钥匙打开蓝色的门,门内有更多的通道。通道的末端是个空旷的地方。跳过裂缝,继续走过通道,来到向下的电梯处,离开电梯后,在右前方是反应器。检验核心,直到找到连锁反应器,用武器将其摧毁。然后找到一个向下的电梯,回到红色大门前,此时门已经打开,进门解决敌人。按下门边的开关,等门慢慢关上后,走向通道,再解决一些挡路的家伙,然后离开通道,回到外面。经过一连串的区域,回到入口处的悬崖旁,跳过之后,即可回到登陆艇。

第六关　禁闭中心(Detention Center)

任务目标:找到马丁(Crix Madine)。

顺着前方的通道走,攻击所见到的敌人。在一个房间的尽头有个开关。按下开关后,升起一座平台。跳上平台,通过裂缝。将这一区域里的敌人消灭干净后,站上狭小的电梯,射击顶端的机关。到达顶端后,出电梯向左,清理这片区域的敌人,然后向右走,乘第二部电梯,进入一扇门,将这一区域里的敌人消灭干净。然后按下开关,让第三部电梯降下,登上电梯。在这个区域里可找到另一部电梯,这部电梯在接下来的行动中扮演十分重要的角色,电梯旁的门要用红色钥匙才能开启。乘电梯到另一个区域,清除所有的障碍,在一个军官身上找到密码。键入密码取得所有武器。

回到电梯,再继续向下一层移动。清除这个区域后,来到一开阔区域,掉到凹室中,蹲下爬行至通道中,按下开关,暂时降下力场。

找到开关,用它打开门。进门后,有许多密室和敌人,解决敌人,进入密室。按下位于桌上的开关,让力场再度降下。回到电梯,向下一层进攻。左侧是力场区,然而这些力场会间歇性地消失,趁其消失快速进入力场区。沿着通路走,进一扇门,射击开关,得到红钥匙。登上新的电梯,向上升,经过一场战斗,找到另外2个由军官保管的四号和五号密码(Code 4,Code 5)。将四号密码输入。登上电动平台,通过一座桥,清除房间,再回来输入五号密码。跳过平台,到桥上解决一些敌人,取得补充能量,回到电梯处。

继续向上升,解决两名军官,得到一号和二号密码。回到电梯,降至最底层。离开电梯后,将电梯送回一楼,接着再进入另一部电梯,向上升到最顶层。然后离开电梯,让电梯下降一层,进入红色钥匙门。向下跳,蹲下身,进门后向下跳,再进一扇门、一座平台,直到进入下水道。

进入污水中,跳上移动平台,躲过碎石机,跳到第二个移动平台,然后是第三个移动平台。由此跳到门前端,进门排除角落里的地雷,进入墙壁爆裂的部分。解决敌人,输入二号密码。转过身来进入房间里,就可以找到马丁。

第七关　南西赫德(Ramsees Hed)

任务目标:将追踪装置装在走私船的后部。

开始时先将外部区域的敌人清理干净,然后移动到下降的平台,进入基地中,将围上来的敌人消灭。按下开关,开启前方的门。进门后得到一把黄钥匙。回到前一个房间,射击门

前的环形按钮，接着开启一个泛黄的平台。

登上平台，沿着通路走到尽头，电梯旁有枚地雷，引爆地雷后乘电梯。这个区域的某个角落有个房间里有许多敌人，消灭敌人后进入凹室中，凹室会上升。离开凹室，向右走，跳过缝隙，到一座上升的平台上。接着会看到3个门，进入离得最近的那个门。向左走，顺着路走下去，直到遇到一个要用红钥匙才能开启的门，回到上一个转角处，进入附近的门中。

沿着路走，在尽头处得到红钥匙，拿红钥匙打开门，得到蓝钥匙。回到白色通道后，向右走，到一个有许多军官的储藏室。沿着箱子旁的路走，在尽头可看到用蓝钥匙开的门。进门后，有对通往任务目标的门。当看到船只时，要注意附近的地雷。将地雷引爆，在船的后部安置追踪装置，结束任务。

第八关　机器人基地(Robotic Facility)

任务目标：渗入敌人工厂，启动3个连续反应器。

这个区域大部分是冰天雪地，因此要先找到雪地止滑器。向右走，再向右，通过一群敌人，到一个冰冻的区域。跳过V型的沟槽，得到止滑器。离开时要启动它。

然后朝反方向跳，一直向前，跳过河流，向右跳到一个凹室中，并顺着楼梯而上，跳到水中，顺着水流的方向移动。不久会看到一群敌人，消灭他们，跳过缝隙，得到蓝钥匙。然后跳到传送带上，朝着传送带移动的方向奔跑。在角落里可看到一些有敌人的房间。在第二个房间中，射击开关，使门打开，这样才能顺着传送带继续移动。在尽头处，跳下传送带。在角落有些敌人，干掉他们后，跳上新的传送带，要小心粉碎机。

小心走到平台边缘，可看到移动着的平台，跳到离得最近的平台上。在平台上下运动时，跳到下一个平台上。这样一直跳到下一个粉碎机处。通过粉碎机后，面对一个炮塔，摧毁它，并停留在传送带上绕过几个转角，进入一个都是敌军官的房间。将他们干掉后，跳进房间中，扳动房间里的开关，跳回传送带。

在下一个转角处，跳到房间里，可找到一把红钥匙，在钥匙后方的门内有1条命。扳动房间里的开关，快速离开房间，跳到一个瞬间开启的凹室里。在这个区域里，必须按下两个开关，才能使钻孔机停止动作。打开防毒面具，跳入这个区域中。搜寻这个区域，找到连续反应器的位置。

安置好连续反应器后，跳回粘稠物旁边的走道，干掉一个帝国军，之后，中间的房间内有离开的通路，但会遇到许多帝国军。用重型武器消灭他们。从地图上找到一扇通往长长通道的门。在这扇门后，有名帝国军官背对着你，奔跑到通道尽头按下开关。跳过缝隙，回到拿止滑器的楼梯，上楼顺原路返回游戏开始的地方。

第九关　纳沙达(Nar Shaddaar)

任务目标：寻找帝国的航行记录器。

跳下平台，朝右行，扳动墙上的开关，蹲下爬入一个小开口，拿取黄钥匙。乘电梯，解决敌人，然后跳出右边的窗口，可看到一扇门。解决窗外桥梁的敌人，在某个房间的尽头处有堆热感应器，小心应付它们。之后向下走，得到一把新武器。顺着路前行，进入开放的区域，通过一些上升平台，走到尽头的门。然后在一连串的房间里有许多敌人，要当心。登上电动平台，走上一座桥梁，走到尽头的那扇门。

门内的房间有另一扇暗门。打开红外线夜视镜，进入门内，通过3个粉碎机。里面有有用的物品和1条命。回到上个房间里的大门前打开这扇门，干掉敌人。在下一个房间的尽头处有一扇暗门。进门后顺着通道来到一座桥，向左转，有一些平台。跳过平台，到平台前的第一扇门。这里有些半封闭的通道。先走入左边的通道，向右走，再回到左边的那一个，回到平台上的第二扇门。门内是片开阔地，右前方有个要用蓝钥匙才能打开的门。先将此区域左方入口处清除干净，然后向右走，打开地图，观察通路。跳到平台上找到下楼的楼梯。矮墙的后面可得到蓝钥匙，回到用蓝钥匙开门的地方开门。

通过这扇门后，有三个门。第一扇门中，电动平台上有些敌人，中间的那扇门内有补给物品，现在朝最底端的那扇门走去，顺着通路而下，解决一堆敌人。在黑暗的通路中，会来到一扇门前，这之后是一座桥，桥的尽头有个房间里有许多敌人，房间里有帝国航行记录器。

第十关　加巴的飞船(Jabba's Ship)

任务目标：拿回你的装备，找NAVA卡，救出詹(Jan)。

一开始要击倒克尔龙(Kell Dragon)。在下一个房间必须赤手空拳地对付一群敌人。消灭敌人后，按下开关，跳跃到平台上，沿着狭窄的平台走，得到一个复活的标记，然后可得到蓝钥匙，走到门边。这里有堆地雷和敌人，清理后，进另一扇门，沿着细长的平台走，在一个角落里可得到自己的装备。

继续沿着通道走，到一个开关前，扳动开关，小心这附近有隐藏的地雷。然后进入一个有许多门的房间，其中有个门口有不少地雷，还有个门需要有红钥匙才能开启。进入另一扇门，清除地雷，得到钥匙，回到需要红钥匙的门前，进门。门内的右侧有堆巢穴，这里会受到火雷管的攻击。消灭敌人后，走到房间的尽头，顺着梯子往上爬，到一个开关前，按下它，几秒钟后会出现一个楼层。要快速通过。在另一个区域会干掉另一只克尔龙，跳过尸体，来到一扇需要黄钥匙才能打开的门前。跳到一个三角形的坑中，消灭敌人，得到黄钥匙，扳动开关，离开坑洞。用黄钥匙打开门。登上梯子，接着的通道内有许多隐藏的地雷和敌人。接着来到一个有许多凹室的房间。在其中一个凹室的门后，可发现Nava卡。

经由一扇大门走出，跳过裂缝。在下一个区域中，解决掉两只大型怪兽。跳过第二只尸体，继续向前，扳动两个开关，并沿着通路向前走，看到一个狭长的平台，平台有枚地雷。跳下去，扳动开关，走到角落，通过平台。引爆地雷，跳过平台，来到一个有怪物的房间内，继续向前走。

来到另一个区域，向下跳，并跳过一个平台，掉下来之后，受到敌人的攻击。再跳过一个平台，来到牢房。詹被关在左起第二间牢房内，将其救出，任务完成。

第十一关　帝城(Imperial City)

任务目标：找到I.S.O.建筑物，破坏主要保险库。在解码机上插入Nava卡，取得解码资料磁带，回到太空船上与詹见面。

干掉船只外面的敌人，在外面区域的两个角落也各有一些敌人和一个十分好用的武器。拿到武器后，来到中央部分。这个有柱子的区域里有很多警卫，也有一些电梯，通过电梯可到下一层，不要乘这些电梯。在右后方的区域收拾一群敌人后，在右边有些可以射击的开关，可取得一些补给品。接着在帝国元首的照片下蹲下射击，可发现一个隐藏的开关。站在

平台上射击开关。在一个角落里可得到1条命。

沿着向上的楼梯爬升，消灭敌人，登上电动平台，到达屋顶。这里一片漆黑，其中有些移动的灯光，不要朝灯光走，否则会被打死。拿到蓝钥匙，跳到另一个屋顶上，进入那里的一扇门。这里有个电动平台，每秒钟会下降一次，干掉敌人后，到达底端，离开平台，进入紧邻的一扇门。

一开门就掉入坑里，敌人立刻从四面围了上来，消灭他们后，打开另一扇门，再干掉一些军官，穿过危险地带到下一个区域。在门内有些炮塔，把此区域清理干净后，进入一个门，进入左边电梯前方的门，按下开关，转身射击比较低的开关，直到平台完全进入房间。跳到凹室中，按下开关，再跳下来，在角落处可拿到红钥匙和一把武器。离开这里，并进入面前的一扇门。

通过一堆电梯，直到屋顶。在一扇门中，有个开关可打开第二扇门，从第二扇门进入另一个区域。打开门，射击周围的敌人。回到中间的门，走出去，左边有个开关，连按开关两次，到另一个开关处，重复上述动作，直到抵达第五个开关。按下开关后，中间的3个灯会熄灭。在第六个开关处连按两次，中间的通路会打开，走进去按下3个开关。当电梯停住后，按下墙后的两个开关，并插入Nava卡，拾取资料磁带，由前方的门出去，回到太空船边，解决费特(Boba Fett)，登上船即可以离开这里。

第十二关　加油站(Fuel Station)

任务目标:登上运输舰，夺取运输舰。

按下空气锁，登上电梯。然后会遇到一些军队。后面还有援军。从面前的梯子过来，收拾他们后，离开电梯。在房间内，拾取武器和物品，然后顺楼梯而下，遇到十几个敌人。消灭他们后摧毁PGU，打开大门，准备战斗。长廊上布满了敌军。消灭他们后，来到一个开阔的区域，这里有个军官身上有蓝钥匙，取得钥匙后回到原先的长廊，在这里消灭挡路的一群敌人后，来到一个大旋转门内。走上楼梯，楼梯旁的门无法开启，所以得回到原来的长廊。

走到一扇很大的自动门里，射击PGU，毁掉一群敌人。登上楼梯，按下开关，走到中间的楼梯处，楼梯上有许多敌人。消灭他们后，按下一个蓝色的开关，快速冲到左方的电梯中。出来后，跳上旋转平台，然后来到一个凹室中，射击PGU，取得1条命。按下开关，跳回平台，来到第二个凹室中。

消灭此处的敌人，按下开关到第三个凹室，登上电梯，经过楼梯来到一个通道。找到仪表板，按下它，回到原来的那个大长廊，那里有扇打不开的门现在打开了。进门来到白色通道处，找到两扇门，下楼梯的那一扇是锁住的。打开门的那把黄钥匙在另一扇门里的那个军官身上。有了黄钥匙，进门会遇到詹，进入运输舰，按下墙上的开关，即可结束任务。

第十三关　执行者(The Executor)

任务目标:抵达运输艇港口。启动运输艇系统。跳到运输艇上，前往弧锤(Arc Hammer)。

观察房间四周的房间，这里有扇门和一个开关，房间外有个地雷，一打开门就会爆炸。想办法进门，消灭敌人。把这个区域里的敌人摆平后，顺楼梯而下，走到左边的平台，这里有许多货舱，也有许多敌人。打开这里的墙壁也会受到损伤。将每面墙上的敌人都清理干净

后，通过长廊，来到钛战机的维护厂。如果走向通道的角落，不会引起敌人的注意。让他跟随你回到货舱处，进入矮门，可阻止他进入货舱，并由门缝中射击他。解决他后，回到钛战机的维护厂，清除所有攻击你的目标。在港湾远方有个发亮的门后有1条命，接着打开港口的另一扇门。

进入门内，清理一番，来到钛战机的升空港。在这里可看到钛战机穿过不远处的一个力场，那里有不少敌人。进入升空港后，可得到一些弹药补充。穿过升空港，有两条通道，其中一条可找到一部离开的电梯，然后来到一个通道，找到一部离开的电梯，接着来到一个区域，那里有大批敌军驻守，进入左边的门，可轻松地将敌人清除掉，进入右手边的门则会上升至一堆平台的区域。在这里，通过一连串地跳跃，进入尽头的一扇蓝紫色的门，门内有另一扇门和升降梯，登上升降梯，来到指挥官的房间里，取得补给用品。

进入那扇门后，会受到大批武装帝国军的攻击。干掉3个帝国军后，有扇通往运输艇的门会开启，里面也有不少敌人。消灭他们后，进入每个房间里，来到一个有2个开关的房间里，先按下左边的开关，再按右边的开关，运输艇会靠过来。进入运输艇，即完成任务。

第十四关　弧锤(The Arc Hammer)

任务目标：启动3个连续反应器。回到港口，乘帝国交通艇逃离。

开始时先消灭眼前的一群敌人。跳到坑中，通过焊接手臂按下开关，打开游戏开始点附近的一个走道，通过这个走道，解决守卫。当发现第一个K9时，右方坑洞中有2名帝国军，扔一些热雷管，将其消灭。

由电梯降到坑中，在这时要当心焊接手臂和PGU。接着打开一扇红色的门，消灭里面的士兵。在坑中往右走，有两个黑暗军团的生化物(Cyborg)，沿着通道走，有个延伸出去的地方，这里有2个装甲黑暗军团士兵(Armored Dark Trooper，简称ADT)，领着这两人走，进入红色的门时，这两人进不来，同时补充一些攻击炮(Assault Cannon)的弹药，由这里击落两名ADT。

穿过坑后，打开一个环形的门。消灭这里的一个ADT后，由后方的通道来到电梯，通过通道，来到一个区域，在远端尽头的通道内，会看到一个黑暗的平台。跳上平台，再跳到另一个充满敌人的通道。尽头是第一个连续反应器。退出来，登上一部电梯。

到达一个通道区域，这里有很多敌人守着第二个连续反应器。登上另一部电梯，准备战斗。清除障碍后，丢一些热雷管到坑中，坑洞中都是地雷，跳下去要当心。将坑洞里清除干净后，登上尽头处的传送带。射击开关，开启传送带尽头的门。扫清房间里的残敌。向前，登上另一条传送带，向左走，会掉入一个没有帝国军的区域。清理整个区域，回到传送带的开始点。按右、跳、左、跳、跳、蹲下、左、蹲下的顺序走传送带。来到一个更难的区域。跳过一堵墙，保持蹲下，随传送带到尽头，按下开关，跳过遇到的第一个窗户，进入一个黑暗的大厅里。沿着墙壁绕圈子，开启一个通往电梯的通道。在通道的顶端可发现第三个连续反应器。

中间的坑洞中有4个守卫和一个ADT。右边的第一个房间及最后的左边房间里都有ADT。将敌人肃清后，在最后有右边房间里见到莫克(Ron Mohc)。进入后，按下右边的开关。任务结束。

三、游戏心得

在执行 Imuse.exe 设定音效时，同时按下左右两个 Shift 键与任一个 Ctrl 键不放，然后依次键入 W、O、R、K 四个键，再同时松开，则背景有字幕开始卷动，屏幕最上方那一行也会依次出现所有的密码及用途。常用的的秘技如下：

LABUG：昆虫模式，可挤入狭小的地方；

LACDS：改变地图显示的情况，有三种方式可切换；

LADATA：显示目前的位置坐标；

LAIMLAME：无敌模式，且敌人的子弹会反射到自己；

LAMAXOUT：所有的武器加到最强；

LANTFH：传送回上一次按下此秘键的地方，免得来回跑；

LAPOGO：关闭程序的高度检查，可走上原先跳不上的高墙；

LAPOSTAL：补充武器、弹药、生命、防护盾等各种消耗品；

LARANDY：开启武器快速连发功能，威力大但耗费弹药；

LAREDLITE：使敌人无法移动，可趁机打他。再按一次敌人会死亡；

LASKIP：瞬间过关并欣赏过关动画；

LAUNLOCK：拿到所有的物品。

第 1 关至第 14 关的过关密码

LASECBASE：秘密基地(Secret Base)；

LATALAY：飞船基地(Talay：Tak Base)；

LASEWERS：亚诺城(Anout City)；

LATESTBASE：研究基地(Reasearch Facility)；

LAGROMAS：格罗玛矿(Gromas Mines)；

LADTENTION：禁闭中心(Detention Center)；

LARAMSHED：南西赫德(Ramsees Hed)；

LAROBOTICS：机器人基地(Robotic Facility)；

LANARSHADA：纳沙达(Nar Shaddaar)；

LAJABSHIP：加巴的飞船(Jabba's Ship)；

LAIMPCITY：帝城(Imperial City)；

LAFUELSTAR：加油站(Fuel Station)；

LAEXECUTOR：执行者(The Executor)；

LAARC：弧锤(The Hammer)。

超长秘技

以下秘技在一定时间里键入才有效，因此要求有很高的键入速度：

LADIDAOOHLALAFALALALALALALALAH：会出现意外镜头；

LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM：穿墙模式；

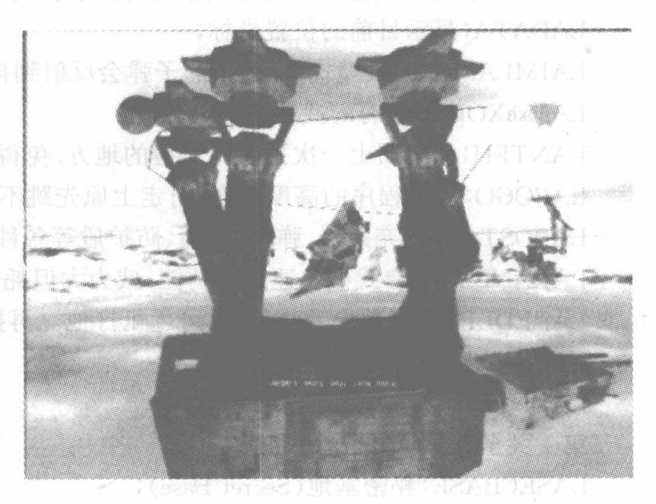
LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDOCIOUS：打开联网模式；

LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINABOUT：意外情况。

死星战将Ⅱ之杰迪骑士

Dark Force 2: Jedi Knight

一、游戏简介



又译为《死星战将Ⅱ之绝地武士》。游戏以卢卡斯公司星球大战系列电影为背景，情节丰富。游戏采用16:9的宽银幕方式表现近35分钟的过场，非常精彩，加上22个关卡，充分展现银河系的广大。但是游戏也设置了分支，在战斗中同样可以拜倒在黑暗脚下，最后为了远古的原力能量打败杰瑞克，最终成为新的帝国皇帝统制银河系。而这个分支是在第11关(The Brother of the Siths)与匹克和高克兄弟决斗胜利后的一个选择：通过选择光明或是黑暗系的原力技巧，这个选择将最终决定成为光明的卫士或是黑暗的主宰。

自从第二颗“死星”被摧毁之后，抵抗运动同盟开始了建设新的共和政府的艰难进程。但就在此时，新的黑暗势力出现了，他们企图借此机会一统银河系。而他们最危险的领导者杰瑞克(Jerec)，正在寻找传说中的绝地之谷。传说中失落的绝地战场中蕴藏的巨大未知原力，如果黑暗杰达获得，将足以破坏银河系的和平与正义……

二、完全攻略

死星被毁灭了，但帝国依然存在。黑暗的杰迪骑士团再次崛起，此次的目标是得到失落的绝地之谷的地图，从而掌握银河系的最强力量，让和平与正义再次被黑暗吞没。凯勒的父亲以生命守护了这个秘密，绝地导师同样因此倒在黑暗杰迪脚下。而更不幸的是记载绝地之谷的磁盘落入了帝国的走狗——机器人8t88的手中，因此要求凯勒将磁盘追回，并赶在黑暗杰迪的领袖杰瑞克发现之前找到绝地之谷。凯勒追回磁盘后，回到自己的家里，在一个老式家用机器人身上破译了父亲留给他的消息。与此同时，地图的信息也被8t88传到了杰瑞克的母舰上。于是，在反抗军女战士简的帮助下，凯勒步步紧跟着杰瑞克的行踪，不断锻炼自己的光明原力，并拒绝了来自黑暗的诱惑，最终击败了所有的黑暗骑士，将杰端克的阴谋粉碎，又一次捍卫了银河系的正义与和平。如果选择加入黑暗杰迪的话，杰瑞克同样不会放过你，因为他不能让你分享强大的原力。最后，你成为新的黑暗帝国皇帝，银河系因你再次被黑暗与战争笼罩……

绝地武士的3D引擎显然是卢卡斯公司自行开发的3D引擎，而且直接支持3Dfx。在视

觉效果上看，整个战斗场面大都在视野开阔的高楼、平台、工厂或山谷中展开。以银河系来做为背景舞台所带来的庞大感，却是任何一款同类游戏都不能比拟的。建筑物和山体的高度让你任何一次不负责任的跳跃都有可能粉身碎骨，隐藏地带众多，机关巧妙并且暗藏提示，也许你会在解开这一段的谜题后才恍然大悟：原来早就有暗示告诉你该如何做了！中间有一关是在一艘即将坠毁的飞船上，给你6分钟（HARD模式下只有2分钟）时间找到救生艇逃生，而飞船在不断地倾斜 爆炸……这一段逃生的经历让我刻骨铭心，在连方向都找不到的船舱里跌跌撞撞地四处奔走，历尽艰辛后逃出生天的感受，好像自己真的经历了一场死里逃生的浩劫一般。

武器系统

和一代一样，武器系统也拥有两种不同的开火方式。这两种方式产生的效果可能是截然不同的，利用这一点，就能把9种武器变出15种使用方式来。星球大战系列中的武器系统以激光类为主，兼以热能爆炸物。光剑是绝地武士的最好武器，能将敌人的激光反弹回发射者身上（但必须面对攻击者，站在正中），并且能减弱爆炸物对自身的正面伤害。而且很多隐秘地点的栅栏需要用光剑来劈开，或者用它将电源面板切断，达到关闭某个机关目的，等等。

武器的控制也通过两个键来完成，这可以在设置中完成。建议设置在Ctrl和Alt（用Z和X键平移的话是不需要Alt键的），以下简称开火1和开火2，开火1为垂直攻击（直劈），开火2为水平攻击（横扫）。在与黑暗杰迪决斗时灵活交替运用尤其重要。

0.光剑：光剑是绝地武士独有的、也是最有效的武器。你在和黑暗杰迪决斗时必须使用光剑才能取得胜利。它能反弹激光类武器的光束，减小爆炸的伤害，是取得胜利最有用的武器。

1.空手：拳打脚踢。

2.光束手枪：最原始的初期武器装备。很精确的低能量武器，没有第二开火方式。

3.沙漠骑兵步枪：沙漠骑兵的标准配备武装，射击的精度没有手枪好，但是火力和速度都高一些，是初期的主要武器之一。

4.热能手雷：是扫清拐角房间的最有效武器，同样，对付障碍物下方的敌人也很有效，只要使用开火2方式就行了。投掷前可以先按住开火键不放蓄力（时间越长扔得越远），出手3秒后爆炸。而开火2方式则是以雷管定时引爆的，只要丢到地上就可以了。

5.雷弓：墓穴人根据自己的需要改造的武器，激光类步枪。不同之处在于它可以按住开火1键积蓄能量，然后进行一次横向大面积排射（5发），或者直接用开火2做点射。

6.重复者：这是帝国士兵配备的高速热能激光武器。它有三个发射管，可以交替装弹发射，开火的频率快得惊人。使用开火2可以一次将三管的弹药齐射出去。当然，这会影响装弹速度。

7.定向飞雷：就像是导弹发射装置，不过它发射的是带尾翼的定向雷管。用开火1射出去的飞雷命中目标后直接爆炸，而用开火2可钉入墙壁、船体、物体，甚至人的身体上，并且能延时引爆。让身上插着定时炸弹的敌人四处乱窜，可把一群人炸得血肉横飞。

8.感应雷：帝国军的充电式热感应地雷。它感应到周围1米之内的生命热能反应后引

爆，威力比手雷更大。

9. 振荡步枪：这种武器的威力很强，爆炸的冲击波最大扩散范围为30米。即使偏离目标，在余波范围内的士兵仍然会被炸得飞起来。但是不要在巷战中使用就是了，开阔地带中用来作远距离攻击最为有效。

人物介绍

凯勒(Kyle Katarn)：归来的绝地武士，他命中注定将成为一名杰迪骑士。他在父亲的帮助下寻找远古遗留的绝地战场和坟墓、传说中的力之谷，并且阻止黑暗杰迪得到那远古遗留的强大原力。他必须非常小心地运用学到的知识，以防止那些不怀好意的黑暗杰迪用他的过去将他导向力的黑暗面。

冉(Rahn)：一位早逝的绝地导师（被杰瑞克杀害）。他的灵魂从坟墓中回来，给凯勒送来了他的光剑和使命。冉是一位仁慈的智者，在尚未阻止邪恶力量威胁和平与公正之前，就被凶猛的黑暗原力击倒了。在他死之前，他一直在旅行、思考，并将他学到的一切记录下来。这些笔记引导凯勒进入了力的行列。

简(Jan Ors)：她原本要帮助凯勒脱离麻烦，结果自己不可避免地被卷了进来。凯勒可能并不知道简一直留意并收集着他所有的消息，为了解救自己心爱的人而远道而来。她是一个真正坚强、忠诚的反抗军战士，聪明，并且可信赖，是凯勒唯一相信的人。

黑暗杰迪军团成员：

杨(Yun)：虽然只有20多岁，但他的才干远远超过了他的实际年龄。。他太年轻了，年轻得急于将学到的知识加以运用，根本无法阻挡黑暗力量的诱惑。杨的经验并不充足，很容易就能打败他。因为他老是作无谓的原力跳跃，所以在他落地时会露出很大的破绽。使用横斩（开火2）可将他重创。

匹克(Pic)：与高克是一对兄弟，并且向来都是共同对敌的。他自己是个只有4英尺高的小矮子，但喜欢坐在他那足有8英尺高的兄弟高克的肩膀上与人说话。他行动起来很敏捷，这正好与高克相反。在他喋喋不休地和你哆嗦时，说不定他手里的光剑已经向你攻击了不止两次了。

高克(Gorc)：像一堵硕大无比的墙，但行动迟缓。常运用他的锁喉术将对手拉近到他兄弟匹克面前，然后让他反应敏捷的弟弟进行攻击。高克自己拿着一把长得像棍棒一般的光剑，足以弥补自己行动缓慢的缺陷。当两兄弟一起出手，会将对手所有的角度都封死，让你无处可逃。

摩(Maw)：没有下半身，他的躯干在空中飘浮着，能以极快的速度在空中移动，并且用他巨大的兵刃攻击。因为没有下半身的束缚，他能在空中自由地旋转，并借力将他沉重的光刃劈向对手。如此车轮般的旋转攻击能让人喘不过气来。而且他的投掷术非常厉害，善用原力跳跃才能战胜他。

莎瑞丝(Sariss)：是7个黑暗杰迪中非常有实力的女性绝地武士，她的原力使她的身体与心灵一样强壮，她是黑暗杰迪的典范：完美、安静并且矜持。莎端丝是用剑的专家，她的光剑光滑而平稳，没有任何装饰物。她的剑术犀利，热忱地渴望搏杀以提高自己的剑技，所以很少使用她的杰迪原力。

勒克(Boc):是个狡猾且无理的怪物,长得很难看,看起来很可笑。他不关心任何人。与他交战时,会感觉到他双手光剑的巨大压力与威胁远比他滑稽的外表可怕得多。虽然他在战斗中一直怪笑着和你说话,但是迅捷无比的弹跳让你根本无法接近他的身体。这个可怕的对手是杰瑞克的最有力属下。

杰瑞克(Jerec):是个瞎子,这大概是他能够得到巨大的黑暗原力的原因。面部的纹身将他空洞的眼窝装饰成好像戴着眼罩的样子。作为新一代黑暗力量的领袖人物,他非常喜欢黑暗的强大和毁灭性,而自从他吸收了来自绝地山谷的灵魂之气后,就变得几乎不可战胜了。和他交战时如果不使用光剑而是使用其他武器的话,他会将所有的攻击能量吸收并转化为自己的力量。杰瑞克是银河帝国最邪恶的领导者,黑暗杰迪的领袖,死亡的使者。

原力

游戏的"原力"设计能够让玩家在兵不血刃的情况下过关,因为我们的目的不是屠杀,而是以光明引导善的一面,以正义去压倒邪恶。"力"的设计系统让我们体验到了从前从未有过的感觉。我们可以拒绝屠杀式的残忍,让光明原力来引导我们前进:隐身是最直接的通过方法,或者运用隔空取物(原力牵引术),可以将帝国士兵的武器从他们手中轻松夺走,你也不用担心空手的敌人的攻击,手无寸铁的敌人只会像热锅上的蚂蚁一样到处乱跑,而你从他们中间飘然走过。而且,当你夺走某人手里武器后,过一会儿他手里又会出现这种武器,但是他却不会再向你开火,而你还可以再将武器拿走。如此反复,就不愁弹药缺乏了。若是向往黑暗的强大,也可以用残忍的屠杀去游戏,让敌人的身体腐败蒸发,或将他们的咽喉捏碎,尸体坠入深深的山谷,水花四溅,然后被水流冲走。

多人模式下的对战,也因此而更加精彩了。因为两个象征光明与黑暗的绝地武士,手擎光剑,作面对面的决斗是很有吸引力的。在多人模式下,可尽情施展各种奇谋妙术:隐身对透视、毁灭与痊愈、黑暗绝杀与圣光护体,种种的攻击与反击方式,都像一场骑士间的真正决斗。而在单人模式下,一对一的战斗设计也是绝地武士所独有的:在追赶帝国的黑暗杰迪军团时,会有 7 个黑暗杰迪骑士为了阻止你前进而与你决斗,必须用光剑将他们一一击倒。这 7 个黑暗骑士的实力一个比一个更强,最终要打倒杰瑞克,取得最后的胜利。

原力技巧

原力有两个途径获得,绝对没有介于两者之间的。其一是终生学习,从不间断,并且努力维持正义、知识和慈悲,这会使绝地武士的原力逐渐得到提升。其二是放纵自己内心黑暗面的恶念,也可以在短时间内驾驭原本无法控制的黑暗原力。但是黑暗的力量最终会将绝地武士导向毁灭。

基本原力技巧

原力急速(Force Speed):当感觉到力在体内流动并贯穿四肢时,绝地武士能随心所欲地以惊人的速度移动。

原力跳跃(Force Jump):用原力来跳跃,可到不能去的地方。

原力牵引(Force Pull):这个招数非常有效。如果崇尚慈悲与光明的美德,可以用它夺走敌人手中的武器,而不必去伤害他们的性命。配合原力的施用,任何地方都是伸手可及的。隔空取物的妙用自然是绝地武士的特长。

原力透视(Seeing):可将心灵感应伸长,所有存在以及不可见的敌人都将出现在视觉中(即可以看见隐身的对手)。

光明原力技巧

原力痊愈(Healing):活跃的原力能够自行改良并再生肌肉和骨路,使绝地武士恢复健康。

原力隐身(Persuasion):力使你的心灵强壮,运用它可以让对手无法看见你的行动。

原力闪光(Blinding):强烈的闪光能使对手暂时失明,陷入无序的混乱中。这种原力能强烈地影响怯懦的心灵,但是往往对手迟疑片刻后又将枪口对准你扣动扳机。

原力吸收(Absorb):吸收对手的原力,使之成为自己的特长,不浪费任何精神力量。

光明护体(Shield):这是光明原力的终极技,产生圣光护体的效果,并防止黑暗原力的攻击。这是在学习中隐藏的原力技巧,需要一定的等级才可使用,且消耗的原力非常之大。

黑暗原力技巧

原力投掷(Force Throw):利用任何飘浮的碎片打击、粉碎对手,能将对手从身边弹开。

原力锁喉(The Grip):顾名思义,从前黑暗的大师瓦德勋爵常常用这一招来惩治手下。而另一作用是将对手拖近自己的身边。但是如果原力不够强大,受法者会很快恢复。

原力电击(Thunder Bolts):绝地武士都不敢轻视黑暗原力引发的闪电,当它通过身体的骨骸时,所受的伤害将让你痛不欲生。

原力毁灭(Destruction):憎恨让你强大,死亡的火球能将对手的下半身粉碎。

暗黑绝杀(Deady Sight):无尽的黑暗让你力量流散,身体破败、腐烂,直至死亡。这个可怕的黑暗必杀技可将虚弱的心灵打入地狱。

三、游戏心得

体会

(1)当初次进入某个房间或区域时,要记得反身关上门。当里面的敌人在后面追赶你时,可轻松地打个伏击。

(2)捡起任何看得见的东西,所有的物品在游戏中都能用得上。

(3)注意不要腹背受敌。

(4)可以使用 Force Pull 抓取物品,特别是处在物品上方时。

秘技

在交谈模式中按 T 键进入控制台模式(屏幕上方有“Command”字样出现),输入以下字符可得到相应的秘技(完整版没有“on”):

5858lvr on:显示地图全景;

bactame on:生命值加满;

deeznuts on:当前属性原力提升一级;

eriamjh on:飞行模式;

hiteflag 1(0 为关闭):关闭敌人智能;

imayoda:获得光明大能;

jediwannabe 1(0 为关闭):不死模式;

kill：自杀；

pinotnoir #：跳关（这里#的取值范围为1至21）；

raccoonking：具有光明（Light Force）和黑暗（Dark Force）双重力量；

red5 on：得到所有武器；

sithlord on：获得黑暗大能；

slowmo 1（0为关闭）：慢动作；

thereisnotry on：进入下一关；

wamprat on：得到所有物品；

warp：使关卡设定发生变化；

whiteflag 1（0为关闭）：启动和关闭人工智能；

yodajammies on：原力加满。

世嘉世界杯足球

Sega World Cup Soccer

一、游戏简介

此游戏是在世嘉土星上表现出色的《VR足球97》的PC移植版。游戏最大的特点是真实地模拟了比赛的情况，无论是球员在场上的动作或是赛场的气氛，都和真的一样。球员们真实而高超的技术、让人热血沸腾的球迷助威声以及精彩的现场解说，如同在看现场直播。在一些细节方面，也体现了世嘉的细心，如裁判对主队的判罚要松一些，球攻至门前时球迷将激动起来等。

游戏的分辨率（640×480或是320×200）和颜色（256或16色）可调节。游戏在Win 95下运行，在DirectX 3的支持下，全3D的画面使得游戏的视觉效果非常惊人。可自由选择3种视角（横向、纵向、45°）。游戏的难度一般，游戏对守门员的能力设计得非常符合实际，不像有的足球游戏那样过于厉害，又不会像FIFA 97那样表现失常。

二、完全攻略

游戏主菜单中有9个选项：

（1）友谊赛（Exhibition）：在此项中可选择一支球队和所指定的电脑控制的球队进行比赛，比赛的环境如赛场、天气等均可选择；

（2）世界联赛（World League）：可选择一支球队和其他29支指定的电脑控制的球队参加世界联赛，比赛环境不可选择。

（3）世界杯赛（World Wide Cup）：可率领一支球队从外围赛开始参加世界杯，比赛环境不可选择。

（4）杯赛（Cup Tournament）：可在选择参赛队数后，选择一支球队和其他指定的电脑控制的球队参加淘汰制的杯赛，比赛环境不可选择。

(5)点球大战(P.K.):可选择一支队伍和另一支指定的队伍进行扣人心弦的点球大战。

(6)更改球员的姓名(Player Edit):由于世嘉没有向FIFA(国际足联)购买球员姓名的使用权,所以只有使用假名,然后提供更改姓名的选项,这也是此游戏的遗憾之一,本项并不能更改球员的能力。

(7)球队排名(Sega Ranking):这是此游戏独特的设计,来自全世界的50支球队(包括中国队)将根据玩家的战绩进行排名。

(8)网络对战功能(Link Game):最多支持4人进行对战,可以通过调制解调器、局域网及串口线进行。此项中有一点堪称足球游戏中里程碑式的设计,即联机时可以进行交谈。

(9)金球(Golden Goal):比赛中进球后,游戏会询问是否要把此进球记录下来。如果记录此次进球,以后就可以通过此项功能重放以前的精彩入球。记录不限次数,这样可做一个进球集锦了。

游戏支持键盘及游戏杆。按F3键可进入暂停菜单,在菜单中可以更改游戏的设置,如按键的设置、分辨率、是否现场解说等。不过,使用默认设置已经可以很好的操纵了。

操纵分进攻模式和防守模式两种:

进攻模式

方向键是控制球员的动作方向,快速地按两下方向键可以在运球时做出假动作。Z键射门,射门的力度是根据按键的轻重来决定的,因此想射出强有力的球就必需按住Z键不放。另外,用Z键加上方向键可以射出角度刁钻的球。C键是长传,在底线附近可用来传中,快速按两下是搓高球,可用在单刀时挑过守门员和传过顶球等处。X键用来传球,按一下会自动传给所按方向最近的球员,快速按两下是传出直线球,按住Ctrl+X键可与最近的队友做二过一配合。D键及S键是指挥用的,分别是挤压式和重叠式进攻。

防守模式

方向键仍然是控制动作方向。Z键可以进行铲球。一般来讲,背面铲球很难成功,又很容易犯规吃牌,所以要尽量从正面或两旁铲,其中正面最好。当防守队员正面对进攻队员时,X键是断球,若防守队员从侧面防守时,X键是冲撞。S及D键仍是指挥键,S为围抢、D为造越位、S+D则是盯人防守。

在游戏中,用Enter键呼出系统菜单。在系统菜单中可调节的从上到下依此是:重放、战术、是否有全览图、切换队员模式、视野、视角、音效、背景解说或音乐及退出游戏。

太阁立志传Ⅱ

一、游戏简介

这是由光荣公司推出的SLG类游戏。《太阁立志传》推出后,在玩家中引起轰动,光荣公司又推出了二代。二代在一代的基础上有了很大的改进。人物形象均重新绘制,并增加了许多君主,如伊达、岛津等。同时增加了许多武将,如木下小一郎(即秀吉的弟弟羽柴秀长)、独眼龙伊达政宗等一些人力相当高的名人。在一代中,羽柴秀吉只能在织田部下工作,

在二代中可向织田辞职，另谋高就。当完成羽柴秀吉的攻略后，还可以用柴田胜家、明智光秀以及新武将进行新的征战。不仅可在织田家当家臣，也可以选择日本战国时期有名的大名，如武田信玄、上山谦信、北条氏康等。游戏的自由度大大增强了，在练习剑术、单挑决斗等场合，还可手眼并用，不必像一代那样乱打。游戏的攻城掠地也比一代复杂很多，不仅攻城战，就连野战也有即时战略的味道。

二、游戏内容

指令

1. 在原野或城镇使用的指令：

(1)侦察：可获得城池或人物的基本情报。如果外交与乱波能力不高，就只能得到很简单的情报，如敌城兵将多寡等。

(2)交谈：与友好国度的将领交谈，会得知行动目的之类的话。如果是敌对国的将领，则可能发生单挑。

(3)战斗：在微服外出时，向别人发出单挑的指令。如果领兵在外，则是攻击指令。

(4)情报：包括势力情报、大名情报、米(马)相场(各地的米价和马价)、家中序列(在家族中的地位)、属下情报(直属部下的情报)。

(5)机能：游戏的环境设置。

2. 进入城池中使用的指令：

(1)会面：去拜见某位将领，可能会从他那里得到一些有用的东西。每次去都要送些酒之类的便宜货给他，能提高友好度。

(2)就学：只有在自己国度的城池里才有。可向别的将领学习弁舌、筑城和军学。

(3)归宅：当主人公回到自己居城里才有此指令，属性包括：休息，可恢复少量体力；金库，存入现金或取出钱；与妻子交谈，在许多不知干什么的时候可从她那里得到启示；看望武者，此指令需在自己有部下时才有，用于改变同行者，对部下进行升职、奖励等。

(3)谒见：进见主公，只有在自己国家的首都才有此项指令。包括进献宝物，可增长信赖度；听闻，得知主公的战略意向；休假请愿，向主公请一段假期，可不参加评定；辞职，请求离开织田信长而成为浪人。

3. 成为城主后在本城使用的指令：

(1)归宅：这项指令与进入城池后的指令相类似。

(2)会见：这项指令与进入城池后的指令相类似。

(3)评定：与城中的直属部下开会讨论，命令部将完成内政命令或出兵发动战争等。

(4)执务：给属下升职、奖励、存取金钱。

(5)改修：提高本城的防御度。

(6)筑城：扩大城堡的规模。

房屋建筑物(町)

游戏中的三四间小屋构成的小镇，也有颇为热闹的大都市。这里有不少房屋建筑，其作用如下：

宿屋：可向旅行者打听消息；宿泊，休息几天。

酒场:可与客人、武将、老板交谈;买酒;服药疗伤。

米屋:买卖军粮。

马屋:劳动,可提高骑马能力;买马。

铁铺:劳动,以提高铁炮能力;订购枪枝。

迷的屋:依赖破坏工作,得知城池的情报,学习乱波能力。

商家:买卖宝物;听闻米相场的情报;学习算用能力;购买铁炮。

画室:鉴定宝物;请人做画。

茶室:买卖茶具;学习茶道。

寺院:学习礼法能力;听别人说法,可提高内政和统率能力;听闻从名的情报。

教会:听闻大名的外交关系;捐款;奉仕活动,提高外交力和魅力。

剑道场:提高剑技;提高剑术(武力)。

游戏的历史事件

游戏在符合特定的条件下会发生一些相应的历史事件,其中包括:

墨俣筑城:当织田信长向斋藤家发动进攻,会要求在墨俣筑城作为进攻美浓的桥头堡。

三请竹中半兵卫:墨俣筑城后立即出去,到斋藤家登用竹中,竹中半兵卫是秀吉赖以夺取天下的军师。

织田移都稻叶山城:织田信长消灭斋藤后,宣布与浅井长政联姻,移居稻叶山城,改名为岐阜城。

重立征夷大将军:在织田信长消灭六角家后,攻下三好的二条城,还给足利义辉,重新创建征夷大将军。

金崎殿后:织田信长和宿敌朝仓争战,朝仓的盟友、信长的妹夫浅井长政背叛了织田,木下藤吉郎主动要求殿后。

本能寺之变:当羽柴秀吉成为播磨国主,发动向中国霸主毛利的战争时,织田信长在本能寺被明智光秀杀害。

建立大阪城:羽柴秀吉成为大名后,移都本愿寺城。

三、完全攻略

游戏开始时先设定人物属性,人物的各项数值也较大,此时可把内政、外交和统率等能力加高,其他一些属性(如武力)比较容易提高,开始时可不加考虑。

游戏开始时,只是织田信长手下的一名足轻头。能力低下,不受人重用,这时要多学习,用劳动来提高自己的技能。每月一至五日,要回到织田信长居住的城市参加评定,并完成好织田信长下达的任务,提高信赖度,提升官职。

游戏从 5 月 20 日开始,主人公去清州的马店干活,既可提高马术,也可得到一些钱。到 6 月 1 日参加评定大会,织田信长会下达一些卖粮、买马、铁炮、改修一类的任务。由于这时的身分较低,只能去卖米,而且会有人竞争(胜利者可得到 200 点信赖度)。领取任务后马上回家取出存款,去京城找商人询问各地米价,选出价格最高的城市到那里卖出,一般都能完成任务。在有一定积蓄的时候,到商人那里买些便宜的不知名的宝物,然后到京城和界两个城市找画师鉴定,鉴定几次后就能向画师提出作画的要求。画师的作品每幅为 80 贯,拿到

南蛮商馆卖给南蛮商人，可卖到极高的价钱。

等身份提高后，就可向织田信长提出干点别的工作，如买马等等。买马时到酒店买几壶酒带着，就可与马店老板讨价还价。在这个时期要多培养自己的势力，升级后回清州去一趟，可得到第一个部下木下小一郎，然后到酒馆去登用前野长康，到町招用富田井政，他的剑技有3级，有了他就不怕山贼和别国的敌人的挑战。要想今后有人才好用，对手下要好好培养，方法是与手下一起到马屋、铁铺干活，这些都有助提高他们的技能。

在平时的升级中要注意提高技能，技能在游戏中是很重要的属性，如果具有最高的辨舌能力，说服敌国一个城主投诚比发兵攻打要简单得多。把商人那里的所有物品全部买尽，就可向他们学到算用的最高技能。礼法要到高僧那里听法一个月才能学得。乱波要到迷之屋向百地丹波学习，但要先花钱买几回情报，再求他教授才能学到。

国力提高后，攻下今川的鸣海城，向斋藤进军，这时织田信长让柴田胜家出建墨俣城失败，这时可主动要求到青城町找豪杰蜂须贺小六（此人是一代的蜂须贺正胜）帮忙，打败来犯的长井道利军团，回到清州，即可得到织田的表彰。很快织田信长就会让你去登用斋藤家的竹中半兵卫，这位老兄也和诸葛亮一样，要请3次才肯出山。此时如果游戏进展快，织田信长会让你去登用其他将领，这时可去招收北方城、曾根城安藤守旧、稻叶一铁等3个城主，每登用1人就可得到800点信赖度。

消灭斋藤后，织田信长移居稻叶山城，消灭北田和六角，然后攻下三好家的二条城，还给足利义辉。这时明智光秀来投织田信长。随后织田信长进攻朝仓，但因浅井长政的背叛而失败。秀吉便主动要求殿后，只要能逃到美浓的国界即可。织田信长转而讨伐浅井，消灭浅井后，织田信长开始分封城主。此后即可背叛织田信长另立山头，也可继续为织田卖命。如果背叛织田信长，手底下不会有太多的将领，因为有些将领会因忠于织田而离你而去，不会背叛的大概只有竹中半兵卫、蜂须贺小六、木下小一郎（羽柴秀长）、前野长康、富田井政几个。即使能让织田信长成为你的附属国，也无法让他替你卖命。不过，假使不叛变，织田信长也很快会被明智光秀所杀，这时可正义堂皇地为织田报仇，同样也能当上大名。

接受织田的命令攻下播磨担马后，羽柴秀吉成为城主，随后开始实施织田征服东方的计划，羽柴秀吉受命出兵攻打毛利，阵前得知明智光秀造反弑主的消息，立即回兵二条城，击败明智光秀，成为新的大名。这时，羽柴秀吉移都本愿寺城，建立一个以大阪为中心的势力范围，然后继续发展，最终受封关白。

四、游戏心得

（1）卖粮：高价卖出低价买进，再高价卖出，可获得不少利润，但只限倒卖一轮。

（2）买枪：最好到南蛮商人那里购买，只不过进不去。可少带一些钱去京城教堂，先捐出所有的现金，然后做奉仕到体力不支，这时主教会给你到南蛮商馆的介绍信。

（3）成为家老后，织田信长会让你准备茶会，这时要到商界请几位商人、画师，并到茶室向茶师提出办茶会的要求，他会让你寻找高僧的墨宝，到甲府町的寺院内找到这位高僧，求来墨宝，回复茶师，就可回去向织田信长交差了。

（4）尽量使自己和部下提高铁炮的能力，这样在战斗中会成为铁炮兵，战斗时便会有很大优势。原野战时可命令部下待机，等敌人走近部下便会自动开枪。攻城战要多用谋略，放

火、开门、诱敌等，有些城市使用策略后，不费一兵一卒即可拿下。

(5)用新武将回到京城的医馆疗伤是不要钱的，可利用这个便利条件提高各项能力。

(6)每消灭一个大名，不要将有能力的大将杀死，不投降就放掉，回头单身一人到那个城下町中的酒馆中，自然会遇到现在已经成为浪人的将领，便可轻易录用。

(7)本游戏可用 FPE 修改，进入游戏后听高僧讲法，可提高统率力或内政力，查出变化的统率力或内政力后，即可修改统率、武力、内政、外交及魅力等 5 项数值，这 5 项数值后的 3 项就是 10 种技能，将其全部改为 FF 即能得到所有的技能。

天帝之子

一、游戏简介

这是一款中文角色扮演类游戏。游戏在 Win 95 平台上运行。游戏的画风独特，动画作得还算精美，音效也不错。由于游戏的任务是穿插完成的，有时一件小事没有完成，常常不小心蹦出其他事件来，但这样又常常影响到游戏的进程，在玩家四处碰壁，不得其门而入时，才意识到可能走过了头。战斗方式中的集气表是件让人头疼也让人不解的东西。不过战斗时还算有些魄力，多少弥补不足。

二、游戏攻略

当年黄帝虽然一统天下，但日久人心思变，先锋蚩尤为了得到皇帝的爱妃，竟然反叛起来。加上四天神落井下石，可怜皇帝惨死沙场。黄帝几经转世轮回，降生在青丘村。

青丘村

这一日，北辰(前身为黄帝)在床上睡觉梦见让人追杀。醒来后，父母让他到东边森林里砍柴。因此向东出青丘村。一路上遇到村民谈到村里近日丢失牲畜的事，疑心是村东的巫婆所为。北辰出村东经落叶崖来到枫舞森林。

枫舞森林

在林子深处遇见一只双头巨蟒正与一只白虎缠斗。北辰上前杀死巨蟒，与白虎交谈得知白虎原是天上的守卫，因犯天条而降为兽。蚩尤得知后派巨蟒来收买它干坏事，白虎不同意，巨蟒就要杀它灭口，幸好遇北辰解救。说完白虎加入队伍。

青丘村

北辰回村，经过村东巫婆的家，便进屋向她说明情况。巫婆让他到村长家去说一声，并教给他雷击术。来到村西的村长家。村长谈到正在他睡觉时，地上冒出一股青烟，化成妖魔，将他家的天罡神珠搜走。这颗神珠是用来镇住蚩尤的，蚩尤脱身后，这个神珠作为镇村之宝。现在蚩尤派人将这颗神珠抢走，在七七四十九天内如果不能将其夺回，村子就有血光之灾。北辰决心把这颗镇村的神珠夺回来。出村长家，见到巫波正在门外，她说，要先到青龙潭旁的妖洞中找到食人妖，从它那里得到龙吟号角，然后用龙吟号角找到青龙潭里的青

龙，得到青龙玉后，再找到朱雀的羽毛、玄武龟壳、白虎皮，然后就可找蚩尤算总帐。

食人妖洞

根据巫婆的指示，北辰出村西经清滩瀑布向南，来到青龙潭，进入河东的食人妖洞中。最后在洞中洞的分尸洞里见到食人妖，它炼万人骨正缺两副骨头，因此恶狠狠地向北辰扑了过来。北辰将它打败后得到龙吟号角，并在分尸洞中见到一个箱子，里面有副骨骸和一封信。原来洛城王妃被食人妖摄来，而女食人妖前往洛城当上了假的王妃。王妃在临死之前花钱买通小妖，将这封信和骨骸收在此。希望见到的人能将骨骸带回洛城，并揭破假王妃的阴谋。

青龙潭

北辰出了食人妖洞，在青龙潭边用龙吟号角唤出了青龙，原来这是青龙与食人妖的联络暗号。青龙见来人不是食人妖，便扑了过来。北辰和白虎合力斗败了青龙，得到了青龙玉。然后打算把王妃的遗骨带回洛城。

断肠林

他们在前往洛城的路上经过断肠林。在林中见到猎人，得知假王妃需要朱雀羽毛，正命各地猎人寻找。然后就往洛城而来，在洛城门口见到有人擒住一只巨大的冥鸟，便上前救下，将其放生。

洛城

进入洛城，在洛城二层的正北方向有个出口，出去后是片沙地，从沙地西北角出去来到墓地，墓地的西南角就是朱雀洞。进入洞中向朱雀借羽毛，朱雀当然不肯，一场恶战后，打败朱雀，得到朱雀的羽毛。出朱雀洞在墓地遇见龟仙人。他原在黄帝手下掌管水族，后来被手下大头龟夺去权力，大头龟投靠蚩尤后，为非作歹，因此龟仙人请北辰到玄武城帮他打败大头龟。北辰欣然同意。

回到洛城王宫，以进贡朱雀羽毛的名义进入王宫，见到洛城王和假王妃。北辰提起去年到西郊狩猎的事，指出眼前的王妃是假王妃。假王妃见阴谋败露，恼羞成怒。北辰杀败殿前侍卫和假王妃后，将装有王妃遗骨和遗书的青铜匣子交给洛城王。洛城王为他开了通关文书。

断肠林

北辰和白虎出城向南进发，路过断肠林，遇到一女子，原来就是在洛城城门口放生的那只冥鸟。交谈后得知，她原是炎帝的小女儿昭姬，因父亲追随黄帝被蚩尤打败后，蚩尤要逼她做妾，她宁死不从，被蚩尤变成冥鸟，幸得北辰相救，后遇父亲故友雁荡山神，将她又变回人。因她姐姐湘妃现在正在玄武城，也被蚩尤所逼，这次决心追随北辰前去营救。因此三人结伴而行。

石云村

三人经清滩瀑布、青树林来到石云村。在村长家里见到村长。村长说这个村子过去是黄帝和蚩尤会战的地方。黄帝手下的小应龙降雨淹蚩尤的魔军。后来蚩尤派地龙抓住了小应龙，将他囚禁起来，并派火怪祝融放火，将这块地盘烤焦。现在这个村子已经有十年没有降雨，大家都快无法生存下去了。北辰答应前去解救小应龙。村长指明小应龙目前被关押

在村子南部一间民房的地下。三人进入地穴，打败地龙，救出小应龙。小应龙因关押日久，无法作法，请他伯伯老应龙在村子上降了雨。

玄武城

三人继续前行，来到蚩尤的境界。进入玄武城后见到几个兵丁正抬着湘妃过去。湘妃看到北辰，呼他为阿轩，但北辰实不认得。这几个兵丁过来将他们抓入玄武城中，见到龟王。大家严词斥骂龟王投靠蚩尤的恶行。经过一场战斗，打败龟王，得到玄武龟壳，并帮龟仙人夺回了玄武城。白虎向龟仙人索要答谢。龟仙人让他们在玄武城中找一种索骨草。大家在图腾区找到索骨草，龟仙人让白虎吞下索骨草，施法让他脱掉白虎皮，成为精壮的汉子。北辰将刚才湘妃给她的一幅绢帕上的诗句念给龟仙人听："三生石上旧精魂，赏月吟风叙天伦，历尽动波君依在，前世情缘心底存。"询问其中意思，龟仙人说不能泄漏天机，以后见到湘妃自明。然后指引他们经图腾区到灵台，通过青龙玉、朱雀的羽毛、玄武龟壳、白虎皮传送，可找到蚩尤，并提醒在传送的过程中不要睁眼，否则会迷失。图腾区现有封印，要用一头肥猪供奉才能解开。

三人在城中找到肉铺，买到一支很瘦的猪，来到图腾区。图腾嫌猪太瘦，好不容易说服它打开暗门。

灵坛

进暗门，经沼泽区来到灵坛。大家把青龙玉、朱雀的羽毛、玄武龟壳、白虎皮放在灵台上的四个方位，开始传送。在传送的过程中白虎和昭姬忍不住睁开双眼，结果在传送过程中迷失，只剩下北辰来到地底城。

地底城

北辰在地底城中到处寻找，在百草仙洞打败拦路的种草老妖，得到通天豆角。进入地妖洞，得到绘有玄关的两支断肢。在剑室门口用这两支断肢给一个没有下肢的骷髅安上，进入剑室。在此遇到骷髅王。骷髅王本是蚩尤的手下百寿王，因在战场上战死，被蚩尤封成骷髅王。北辰将其打败，得到迷魂草。

经过竹溪林时见到蚩尤迎娶湘妃的兵丁，诉说湘妃为北方山寨中的人兽抢走之事。北辰急忙赶往北方山寨，路经雪林时遇到地仙。地仙原为黄帝的手下。他对北辰说，那人兽原为南海一水族鱼兽所化成，力大无穷，只可智取不可力取，并告知用迷魂草和无心果可将其迷倒。北辰已有迷魂草，地仙说无心果在山寨附近可找到。北辰在此处的西南角找到无心果，然后进入山寨。

山寨

在山寨门口见到人兽，献上迷魂草和无心果，谎称是女娲服用过的仙果和仙草，骗得人兽服下，迷倒在地。北辰打败门口守卫，进入山寨。在二层的牢房中见到长着羊头的魔人，得知人兽在睡觉时是打不倒的，只有在其清醒的时候刀枪才能伤它。北辰在另一间牢房中救出了湘妃，得知自己就是轩辕氏(即黄帝)，原是天帝伏羲氏的儿子，因伏羲氏要在少昊山练功，将天下交由轩辕氏看管，称为黄帝。当时湘妃在三生石处见到北辰，与其相恋。遭蚩尤妒忌，暗中集结魔力，将黄帝打败。黄帝死后转世为北辰。北辰知道自己身世后，更坚定要打败蚩尤的决心。与湘妃出牢门，遇到人兽，将其打败。刚出寨门，就遇到蚩尤，苦战半

日，仍被蚩尤打散元神，湘妃也被抢走了。

苗寨

醒来时已经处于苗寨中，原来被蚩尤打散元神，掉落山崖后，变成龙头人身的怪物。幸得路过的苗女见其有人气，就救回家中。北辰觉得气闷，要出去走走，被告知这个时辰正是巨熊出来的时间，便劝他不要出去。

巨熊洞

北辰执意要为民除害，便按村民的指示，出村西，顺着竹林溪向南，过河后来到野猪林里的巨熊洞。见到巨熊木偶。原来村里的巫师制造了一个巨熊木偶出来抢夺东西。结果时间久了，巨熊木偶吃了人的脑髓，逐渐成精，脱离了巫师的控制。北辰将其打败，得到火石。

苗寨

回到苗寨，村里的巫师因苗女发现他在制作第二个巨熊木偶，便要杀她灭口。巫师见北辰回来，就以苗女为要挟。危急关头，昭姬和白虎出现，救下了苗女，大家一起消灭了巫师。从村子东北的出口出村。在青山崖，见到苗寨的长老，他要求大家帮他们消灭成精的地鼠。并告诉他们由此往北，可到阪泉城，向炎帝的女儿夸娥索取凝神草，刚可使北辰恢复原形。

阪泉城

出青山崖的东口，经落霞瀑布向南，找到地鼠洞，打败成精的地鼠，得到铁矿和仙水。经仙人跳来到阪泉城，在炎帝行宫见到炎帝。炎帝说当年与南方之神颛顼、北方之神太棣、西方之神少昊一起分管下界四方，后来让蚩尤打败，只有他让结义兄弟兽王解救才免一死。然后北辰来到后宫见到炎帝之女夸娥，但因求药的人多，凝神草根已经用完，只有到阪泉城西北的万兽谷才可得到。

上到阪泉城三层，从西北出口出去，来到山谷，这里西北方向有个暗藏的出口。从这个出口出去即是万兽谷。在万兽谷中见到兽王，他要求用钱来换得凝神草。北辰指出其是占据兽王身躯的恶魔。恶魔恼羞成怒，与北辰斗了起来。北辰战胜恶魔后，兽王高兴地奉上凝神草和绝尘土。回到后宫，见到夸娥，服下凝神草，夸娥念动返生咒，使北辰恢复人身。夸娥建议他们从落霞瀑布东边的五行石阵前往以前与蚩尤作战时使用的泰山旧营寨看看。

五行石阵

依夸娥指点，大家出了阪泉城，经仙人跳、落霞瀑布来到五行石阵。使用铁矿、仙水、火石、绝尘土等物品，来到泰山。

泰山

在一间旧茅屋中发现黄帝当时刻在桌上的一行甲骨文，上面谈到蚩尤所用的终极武器是火箭，并谈到原先要与玉石西王母会面，但已来不及等字样。大家急忙动身前往玉山。

玉山

从泰山往北，经蓝雪地，一路打败妖魔，来到玉山脚下，遭到玉山侍从的阻拦。这两个侍从言语不逊，就不让他们上山，只好将其打败，得以进入玉山王宫。见到西王母。西王母认为要破解火箭之法，首先要有东海桃都山的不死果。白虎认为西王母有意索要东西，反唇相讥。北辰制止了白虎的行为，大家一起离开玉山，经蓝雪地、五行石阵、落霞瀑布、东海，来到桃都山。

桃都山

走上桃都山，打败守护的怪兽，得到不死果。北辰看到有个楼梯通往身旁大树上的树洞，便上树进入雷神洞，见到雷神。雷神因当年蚩尤与黄帝大战时擂鼓鼓舞士气有功，蚩尤赐予他一个雷神殿。雷神见北辰等人进来，一脸不高兴。北辰打败雷神后，得到雷神槌和雷兽骨。大家出了雷神洞，来到海滩，见到西王母。便随西王母腾云驾雾回到玉山王宫。

玉山

西王母说要破蚩尤首先要有千年冥鸟精穿的貂裘外套。而冥鸟精如没有貂裘外套就不能生存了。大家知道现在无处去寻知千年冥鸟精，而以前是冥鸟精的昭君听到这里，义无反顾地自杀身亡，脱下貂裘外套。这使得西王母十分感动，用不死果使昭君复生。然后告诉他们接着前往泰山东部的昆吾山，寻找玄铜矿，从中得到一种力量，可使大家功力大增，这样打败蚩尤就不再困难了。

火山熔洞

进入火山熔洞，这里的妖魔鬼怪明显增强。大家来到有4个门的进口前，石门甲说"这四个门只有一个是入口。第二个门才是入口"。乙说："胡说，阿丁才是入口。"丙说："别靠近我，我不是入口。"丁说："阿乙在撒慌，别信他的。"根据以上的提示，进入第一、第二、第四道门，然后进入第三道门，来到昆悟山。

昆悟山

进入昆悟山，在山东边的小路见到锅龙。打败锅龙得到玄铜矿。走到前方有八卦四象阵后的方台上，北辰用剑插入当中的金黄色圆柱体，一道白光中三人被传送到日晷秘室。在秘室中从宝箱里补充了大量的药草道具，然后登上台阶，进入最后的秘室中。大家都感到身上的金属都受到一股力量的吸引，这大概就是磁石。大家在室内的方台上找到黄帝当年用来造指南车的磁玉石，磁玉石在一瞬间在北辰体内贯注了强大的神力。

泰山

出了昆悟山，回到泰山雪地，又见到蚩尤。大家同仇敌忾，将其打败，但蚩尤背生双翅逃往天界去了。北辰拿出通天豆角种在地上，豆角很快长出藤蔓，升到天庭。众人攀着藤蔓来到天界。

天界

来到鬼藤天，在迷宫里左冲右突，从南方进入天界，从藤路过一道天桥，沿九曲弯道进入一团云雾中，来到了魔天神宫。在魔天神宫中绕到右上方角处发现一头大魔怪，其声音却是蚩尤。大家指责他为了一个女人造成天下大乱的局面，与蚩尤展开一场大战，虽然此时蚩尤此时的功力已是今非昔比，最后将其打败。蚩尤也变回了原形，在北辰面前伏罪认输，在他自我了断时，却挥手发出一团雷火击在昭姬的身上。昭姬在最后一刻表达对北辰的爱慕之情，但北辰已无力回天。以后黄帝重新掌管天地人三界，天下恢复太平。

三、游戏中使用的物品和武器

物品

紫云根：价格70，平时使用，可解毒。

落谷叶：价格150，随时使用，可恢复HP300。

仙人草:价格 50,随时使用,可恢复 MP80。
玄金块:价格 100,随时使用,可恢复 MP150。
武磁石:价格 600,随时使用,可恢复 MP1000。
雷兽槌:价格 1000,随时使用,可恢复 MP500、HP500。
不死果:价格 6000,随时使用,可加到最大 HP 值。
虎骨散:价格 350,随时使用,可恢复 HP800。
幽铜矿:价格 600,随时使用,可恢复 HP1000。
云脂叶:价格 200,随时使用,可恢复 MP200。
夜明珠:价格 300,随时使用,可恢复 MP300。
回魂丹:价格 1800,随时使用,可恢复全部 HP 和 MP 值。
解毒虫:价格 80,随时使用,可解毒。
雷兽骨:价格 5000,随时使用,可加到最大 HP 值。
傀儡虫:价格 120,随时使用,可恢复 HP100。
奇异果:价格 650,随时使用,可恢复 HP1500。
百草根:价格 1500,随时使用,可恢复全部 HP 值。
天王草:价格 400,随时使用,可恢复 MP500。
灵鄱符:价格 500,随时使用,可恢复 MP800。
地龙筋:价格 800,随时使用,可恢复全部 MP 值。
药谷叶:价格 150,随时使用,可恢复 HP300。

武器和防具

鬼斧头二:价格 280,平时使用,可增加攻击力 215。
封魔斧二:价格 600,平时使用,可增加攻击力 515。
残影剑三:价格 260,平时使用,可增加攻击力 190。
隼刀三:价格 160,平时使用,可增加攻击力 45。
天雷刀三:价格 560,平时使用,可增加攻击力 205。
精钢盔:价格 150,平时使用,可增加防御力 184。
蛇皮甲:价格 112,平时使用,可增加防御力 70。
豹皮衣:价格 168,平时使用,可增加防御力 125。
达摩袍:价格 1300,平时使用,可增加防御力 752。
销星靴:价格 274,平时使用,可增加敏捷度 168。
吸银链:价格 140,平时使用,可增加防御力 150。
连金链:价格 200,平时使用,可增加防御力 200。
封魔斧四:价格 660,平时使用,可增加攻击力 575。
碎钻戒:价格 240,平时使用,可增加防御力 250。
青石剑五:价格 170,平时使用,可增加攻击力 115。
轩辕剑五:价格 470,平时使用,可增加攻击力 365。
幽冥刀五:价格 440,平时使用,可增加攻击力 155。

蟠龙斧五:价格 220,平时使用,可增加攻击力 155。
凌云斧五:价格 530,平时使用,可增加攻击力 455。
封魔斧五:价格 690,平时使用,可增加攻击力 605。
青铜盔:价格 200,平时使用,可增加防御力 359。
乌金盔:价格 400,平时使用,可增加防御力 600。
战刹甲:价格 253,平时使用,可增加防御力 245。
降魔甲:价格 700,平时使用,可增加防御力 675。
明王袍:价格 1500,平时使用,可增加防御力 880。
炎龙袍:价格 4000,平时使用,可增加防御力 900。
无痕靴:价格 780,平时使用,可增加敏捷力 448。
断金戒:价格 320,平时使用,可增加防御力 350。

巫术外传

Wizardry Nemesis

一、游戏简介

又译为《巫术复仇者》,是一款由 SirTech 软件公司推出的冒险类游戏。这家公司推出的《巫术》系列有很久的历史了,这个系列都是角色扮演类游戏,这款游戏则是一款冒险类游戏,因此冠以"外传"之称。这家公司的努力旨在创造一个巫术世界。游戏的复杂性是该系列的一贯特色。

二、游戏攻略

加里康镇(Town of Galican)

游戏从法师雷恩(Rain)家的圣人四元素室(Sage's Elemental Chamber)开始,由房间里有个标识"Initiation Chamber"(起始点)的地方进入地下室,这里有 4 个标志,空气、火、水、土。从字母 A 开始,由右至左逐一打开标志内的夹层,拿取里面的卷轴,等拿走全部卷轴也就得到了 8 个魔法圈,让鼠标向上就返回房间。

打开面对门的左边柜子,拿取空瓶(Empty Jar)和回复药水(Healing Potion),离开房间时,雷恩会给予第一个法术烟雾术及健康术(Fog/Heal)。

往南,在井的四周可得到坏掉的轱辘摇把(Broken Crank)和两张纸条,阅读这两张纸条(将纸条放到下方主角肖像处按一下),然后找铁匠塔拉(Tala's Forge)修理轱辘的摇把,将轱辘的摇把交给她。然后向右转,可拿到一把锈剑(Rusy Ssword),较好的那把剑要用东西来换。因铁匠需要时间修理轱辘的摇把,所以先离开此地。

走到铁龙酒店(Iron Dragon Pub)前,捡起一油壶(Tin Pot of Oil),进入酒店,拿取插在木桶上的匕首(Dagger),由右边梯子上楼,在床前拾到皮衣(Leather Jerkin),换上皮衣可增加 1 点防御力,下楼离开小酒店。

回去找铁匠,拿回修好的铁杆,走到井边,将铁杆插回井上木柱。将油壶放在油杆位置,润滑轴轮,拉动轱辘的摇把,由井内得到一把金钥匙(Golden Key)。

进入南方教堂(Lorenden Cathedral),与神父谈话后离开。往东进入塔雷恩森林(Tarain Forest)。

塔雷恩森林

在森林中,向东和向西的支路都有树挡住。只能往北走,沿途拾得雌虫和雄虫(Male or female bug)。再往北,会掉入流沙中。用鼠标按树枝就不会下沉,右转面对树,按左键调查可发现可由此绕道,再按右键可自动绕过流沙。

继续往前走,快步通过木桥(站太久会掉下去),来到喷泉。调查向南的水池(也就是最先接近的那个水池),捡起水中的石雕(Carved Stone),返回向西的岔路(经过流沙时仍然要绕道)。往西的路被一棵树挡住,开启装备画面,将一只雄虫和一只雌虫放入空瓶中(Jar with two bugs),变成满瓶的虫(Jar full of bugs),将此瓶放在树上,不久树就被啃光。哈加尼(Hargani)会送一副万能钥匙(Lockpick Kit)与新的魔法下毒术及恢复术(Poison/Refresh),将石雕给(Give)他,他会请你用(Use)石雕打开密门。由此可进入哈加尼世界。

哈加尼世界第一层(Krith's Hargani World Level 1)

进入西南方的房间,走到两盆水中间,面向东边的盆子,拿取水盆内的珠宝(Jewels)。房间北方有两个衣柜,站到两柜中间再逐一打开,得皮手套、皮鞋和能恢复体力的翡翠魔杖(Emerald Wand)。继续向西,进入餐厅和厨房,在这里没有物品,但可通过战斗增加经验值。

回到主通道,走到有三个门的地方,进入右边的房间。第二扇门用万能钥匙打开,里面有万能钥匙和锈剑,另一间有十字弓和箭。回到三个门处,进入左边的房间,同样用万能钥匙打开第二道门,在床上捡到珠宝与宝石。

回主通道,打开东北方的那扇门,中央有图书室。在这里尽情阅读,有些书是可拿取的,如《Acta Sanctorum》,破损的《Anthologia》,还可找到新魔法火暴术及抗疲劳术(Firestorm/Resist Fatigue)。在发现魔法的同一个书架上有个上了锁的盒子,按方块右、左、中、右、右,就可将盒子打开,里面有个智慧之珠(Sphere of intelligence)。用隔壁书架上的假书打开密道,一踏进密室就有机关矛逼来,在3步内如果没有跳下坑洞就会死亡。

坑洞内有开关让机关复位,因此必须在3步内在各坑洞中移动,慢慢地向东方推进至走道。在走道末端有张纸条。西边的墙是可以打开的。里面有4块岩石地,站在左起第二块石板上就可传送到上层,往西南角走,站上石板再次上升,面向西方,那面墙也是可打开的,里面有药水和护甲。密室里有许多黑影怪,这些黑影怪是杀不完的,而且这里很容易死机,所以干脆不要理它们,直接去拿药水好了。如果继续前进,就又回到图书馆。所以回到密室,走到西北角,面向西,打开机关墙,进入通道,通道末端还有一面机关墙,进入房间,取得一把锈剑。西边有棵钥匙树,从上面摘一片钥匙叶子,在叶子枯萎前到南方打开那扇上锁的门,进入第二层。

哈加尼世界第二层(Krith's Hargani World Level 2)

起点在西北角,右转用火球术将冰融化,拿取冰下的皮盾往东走可捡到两颗火球(Globe of fire),其施展起来犹如火球术。走到东边的大房间,可拾到两支箭。有面魔镜会让人猜谜,题目及答案如下:

It is nothing, yet we call it by name. (Sky)

Knocking on our chamber door. (Time)

It is born in the sky. (Rain)

Provider of life hasss none itself. (Earth)

Reaches for the sun but never leaves the earth. (Tree)

回答对后得到创造之珠(Sphere of Creativity),顺便捡起玻璃片(Mirror Fragment)。拿到球时会有一群怪兽袭来,小心不要让他们围住。

走到十字路口,用万能钥匙打开西边的门,里面有棵树被哈加尼的罗盘围住,记下四方位的符号,继续进入另一房间,中央有个雕像,在雕像两侧各有一个小机关,打开后可得到炭粉(Charcoal Dust)和羊皮纸(Parchment)。

回主通道,用万能钥匙打开西南方的门,桌上有钻石粉末(Diamond Dust)。走到西边的书房,地上捡起《防卫教义》(Protector's Doctrine)来阅读。察看书架上的书。先不要管西边的密门,由向南的通道进入。在不同房间找到护具与道具。小心饮水机取得的水有毒,此毒水可能会增加属性,但此时不要饮用,等学会解毒术后再饮不迟。

返回书房,书架右下方第二排有空位,将书本《Acta Sanctorum》放上去,在中央的圆盘进出一个骷髅,周围有4个符号。将顺序摆对,然后拉动左方杆子,等方向也对时,密门就会自动打开。由此可通往第三层。

哈加尼世界第三层(Krith's Hargani World Level 3)

此区有许多木桶,有些木桶中有毒水蛭,会使人中毒。一边杀敌一边前进,在西北方发现一把剑插在骷髅头上,如果此时去拔剑会遭到电击。再继续寻找,在找到拉杆(level)时,返回墙上有开关处,将杆子插到开关处,使用开关就会进入东边的区域,原来关在这里的哈加尼跑得只剩下一位虚弱得走不动的。与他交谈后,他会在临终前交出交谈之珠(Sphere of Discourse),并要玩者去拿那把会电人的毁灭之剑(Sword Destrution),在一堆骨头处拿一根骨头,还有在两木桶前可捡到一页《Anthologia》,将此页与破损的《Anthologia》书结合,复原为武器诗集《Weapon Anthologia》。

返回插剑处,将交谈之珠放在骷髅的嘴里,创造之珠放在右眼(画面的左边),将智慧之珠放在左眼,然后拔出那把毁灭之剑。此剑要求单独使用,也就是另一只手必须是空的,否则此剑只会伤着自己,不会给敌人造成伤害。

往西南方走,有两张大嘴挡住去路,使用大骨头(Large Bone)卡住机关嘴(要放在能让use这个字变成黄色的位置,然后在开嘴时放入)。前进一格,转身,拿回骨头,用同样的方法卡住机关。

在西边的墙上有力场围住护身符,用玻璃碎片隔开就能得到强力护身符(Talisman of Massive Strength)。穿过幻像墙,登上梯子,途中有个下水道入口,先不要进去,转身,继续向上爬到森林。

在下水道的入口,面向北,有个地方能绕到大树,往北经过流沙。站在桥上,面向西方,等桥断掉时,在桥柱处拿到坏掉的钥匙(Broken Key),然后返回加里康镇。

加里康的下水道的前厅(Galican Sewer Tunnels and Antechamber)

往东南方走,在东南角某面向南的墙上有开关,开启后可进入前厅(Antechamber)。在中央区域有2个拉环(南北向),用这两个拉环能打开南北两间密室。南边的密室里有物品可拿,其中红玉魔杖(Ruby Wand)是能发射20次攻击魔法的魔杖。

继续往西走,某处北墙有空气(Air)的符号,按符号进入密室。里面只有颜色气流向上跑,而且是按蓝黄蓝红红的规律向上跑的。

在西边也有个拉环,打开南方的密室,里面可捡到锁子甲绑腿(Chain Leggings),左水管可取得新魔法盲术和增强术(Blind/Enhance),棺木内可取得死亡之爪(Claws of Death)。往南走可得到3支箭,然后离开这个区域,返回地道(Tunnels)。

往东走可捡到两瓶回复药水,往北走穿过奇怪的门,直走可以见到地面的绿光闪烁。按那绿光会浮起石柱。绕到石柱后面,开关上方有个密柜。打开密柜内有个护身符,但此处拿不到。朝北面向石柱,此面是幻像墙,直接拿无瑕护身符(Talisman of Invulnerability)。

在东北角又拾得一只死亡之爪,在附近捡到雷恩写给贾兰(Jaran)的信,上面提到开门的方法。走到最北方的门前,以蓝黄蓝红红的顺序输入右方钮,接着进入缆车(Gondola)。

缆车站和贾兰塔楼(Gondola Station and Jaran's Keep)

用梯子登上缆车站,拾得缆车钩子(Ram's Horn),坐上缆车,用缆车钩子就可移动到对岸(将钩子放在缆绳上就可使用),由对岸山洞可通往恶毒的沼泽(Venimore Marsh),此时先不去。往西开门进入贾兰的塔楼上层,在东南角房间找到3个毒菇和1只死蝴蝶。在往西的走道中有幅标本少了只蝴蝶,将刚拾得的蝴蝶放回去,便掉下一把蜜蜂钥匙(Bee Key)。到中央房间,站在龙标本前会有一段动画(生命值过低的不要试)。在西北房间里找到一瓶药水,东北书房里有许多书可以看,拿取一本书《子孙的结局》(Progeny's End)。角落里有个书桌,锁住打不开。附近可得到两支箭。往西南方向,走到尽头有蜜蜂浮雕,将蜜蜂钥匙插入左边的钥匙孔,可进入到下一层(Jaran's Ground)。

中央房间的衣柜内有两瓶药水与Amythyst Globe(此球能加快复原魔法能量),床边有把弩(Crossbow Pistol)。往西北走见到贾兰,游戏的目的就是找回7个护身符,然后杀恶魔。捡起桌子的钥匙(Desk key)和破碑片(Broken Tablet)。西南方还有个门打不开。

循原路回到贾兰塔楼的上层(Jaran's Keep Upper),直奔书房,用桌子钥匙打开书桌,得到一块文字板,板子左方篓子里藏有新魔法冰暴术和解毒术(Icestorm/Cure Poison)。返回缆车站。

恶毒沼泽(Venomire Marsh)

一进入此区域先捡到两支箭,先往南回到镇上,找铁匠拿回修理的钥匙(Repaired Key)。她还会给一张此古钥匙的说明。找牧师拿回毁灭之剑,如果给他一些值钱的东西,他会用治疗术。

再回到恶毒沼泽,砍掉两只食人植物,捡起掉落在地面的枝杆,将两支杆合起来,做成长触手(Length of Tentacle),此物有毒。返回缆车站,到贾兰塔楼的底层,将长触手泡在水槽里,制成长藤蔓(Length of Vine)。重返恶毒沼泽,进入塔内,井被封住,用金钥匙打开古井的铁盖,爬入井底。

焦骨回廊(Burned Bone Corridors)

往东南有个门，门少了一块图形，将破碑放回应有的位置，而那4个图形即按照左、右、下、上的顺序按下，进入东南房间，得到锁子甲(Chain Mail)和玉魔杖(Jade Wand)，玉魔杖可发射20次沙暴(Sandstorm)魔法。另一边的柜子里有许多药水和头盔(Armet)，中央有幅魔画，触摸后可得到一把弯刀(Curved Sword)和书《Acta Sanctorum》。往北走是个迷宫，走到北部的旋梯，先换上大弯刀，然后走下旋梯，进入室内与牛头人战斗。结束后，用长藤蔓从地面的裂缝左侧栏杆处攀爬下去。

火通道(Fire Tunnel)是通往蘑菇通道(Mushroom Tunnel)的唯一通道，而蘑菇通道则是通往荒凉城堡(Desolate Castle)和雅塔琳巢穴(Ystalin's Lair)的连通区，只有此区有Tigergye可捡，这种物品可增加命中率。另外还能捡到天然磁石(Lodestone)。目前只有荒凉城堡能去。

荒凉城堡(Desolate Castle)

城堡有4层，过了第一道铁门后，在附近找块石头(Piece of stone)，用石头卡住第二道铁门就能进入城中。这里可先试着过一次，第二次再开铁门，将石头塞(use)在右上角就能卡住铁门。走向右边的书桌，在靠近时有网子落下，进入战斗状态，用剑砍破网子，然后可捡到一段绳子(Rope Coil)，察看桌上的物品。左边的地上有魔法卷轴，可习得沙暴术和抗魔术(Sandstorm/Resist Magic)。在3条铁链处，暂时不要去碰。楼梯旁有护具(Banded Armor)。由阶梯上到第二层，接着再到第三层，如果因拉链条而导致某处坍塌，这时要用绳子来帮忙。上楼后立即向后转，拿剪刀。往西走到桌子前，如果直接拿桌上的书会让蜡烛烧掉书本，要用剪刀将蜡烛剪断，这样就可以放心地拿书来看，上面的字与文字板上的相同，还有翻译。

上第四层前可捡到锁子甲手套(Chain Gloves)，上去会被泽拉娜(Zelana)攻击。与她谈话后，她会到第一层等你。走到她坐的位置，拿许多物品，并学会新的魔法风暴术及防声术(Windstorm/Sound Shield)，可装备的防具血石斗篷(Bloodstone Cloak)、银魔杖(Silver Wand)。其中银魔杖可施展Repels Undead魔法20次。

回到第一层，与泽拉娜交谈，在她说完故事后会给大爆炸护身符(Talisman of Massive Explosion)和龙尺(Dragon Scale)。走到3条链条处，随便拉条铁链，会掉落许多木块，退一步，捡一块木块。离开城堡时，用木块卡在铁门左上方，返回蘑菇通道(存档)，用龙尺打开通往雅塔琳巢穴的门，走到最北面，对着远方的塔施展风暴魔法，一阵狂风将主角吹到雅塔琳巢穴。

雅塔琳巢穴

起点在最南方，在绘图桌上方格子内找到在保险丝(Large Fuse)，北方机械门右边可得到仪表(Gauge)，门左边有许多零件。有大齿轮(Large Gear)、皮带(Driver Belt)、小保险丝(Small Fuse)、活塞(Piston)和泵(Pump)。在拿零件的地方向右，把大齿轮放在唯一会转动的轮子的上方，接着用皮带把两轮子接在一起，然后将活塞放在大轮上，仪表指针由摆在小轮子右下方的指针板上，先把大保险丝放在指针右侧板上，接下来放小保险丝，最后将泵放在最右边。现在就能打开机械门继续前进。

在圆形房间里摆放着一副上等防具，用弯刀砍破玻璃(其他武器不行)，不过最好什么都不要拿，直接走到北方的门，按四方形窗子开启谜题。这里有4个骰子，玩者只能控制最右

边那个骰子,将它调成盾在右边,锚在上方,左边是斧头,就可开门继续向北走。沿途的金银珠宝都不要去管它,在最北方见到龙王雅塔琳。与它谈话,因为没有拿它的财宝,所以奖励精制的锁子甲(Finely Crafted Chainmail)。它说完故事后,将主角送到尼泽拉(Nithera),并给予蜥蜴护身符(Talisman of Basilisk)。

尼泽拉

在往花园的路上得到双手剑(Two Handed Sword)和灯油(Lamp Oil)。在花园里捡到六分仪(Sextant),往东北角墙上有封住的门。按右边的火炬就可开门。

屋内西南角有护胸甲(Chest Plate Armor),但此护甲没有龙王给的那副好。屋子中间有个陷阱,会使整个屋子充满毒气,并有3个难缠的家伙。

直接走南方通道地下图书室,往东北途中捡到铲子(Shovel),在火炉附近得到通火棍(Fire Iorn),在东北角餐厅,朝东面的墙,用通火棍钩住油灯,以打开密道,接着走到有飞镖射来射去的机关走廊,一步一步缓慢地前进,当飞镖通过面前(屏幕正中)时再通过。走到绿球前,按球的底部就能停止机关。往回走,原来向南的铁门现在可按门把打开,往南直走到喷泉,捡起3个大小不同的瓶子(Beaker),按喷泉会旋转一个脸喷水,按下方底座会升起3根柱子,将小瓶子放在右边的柱子处。中瓶子先接半瓶水(瓶子在泉水处按一下是半满,按两下是全满),放在左边柱子处。大瓶子接满水放在中间的柱子上。这样就解开了喷泉之谜。

走到东方的大水池,进入池中,面对西方黑色大岩石,向下潜水到岩石下的小洞里。面向南,用铲子将面罩旁的岩石清掉。取得礼仪面罩(Ceremonial Mask)。

离开水池,往南来到图书室。由梯子爬到第二层,此层朝北的梯子卡住了,可用灯油让它能滑动。爬上梯子往右移动就能进入第三层。书桌前有盏奇怪的灯,按灯会看到有面墙在动,走到墙边,用手一推就开,沿着密道一直走到魔法门前,开门后会被攻击。在里面捡到一把短剑(Kris)。读一下桌子的书,离开还要再开一次门。这次会被魔犬前后攻击,要小心应战。

回到地图中央的区域,有个门一直打不开,不要管它。在东北方的密室里,因为解开喷泉的谜题打开了绿球前面的那条密道,经由密道,来到原来进不去的中央房间,这里可得到琥珀魔杖(Amber Wand)。这根琥珀魔杖可施展火暴术20次。返回大厅(Nitherin Archives)。

大厅东北角的密室里有3个开关,按下上面的开关,离开密室。绕过中央的陷阱,上阶梯向东北方向走,在书房里找到一页破文件(Ragged Parchment)。用修好的钥匙打开有魔法标志的门,在书架找到暗藏书内的恢复能量的护身符(Talisman of Restore Energy)。继续向东北走,来到坍塌处,用铲子挖通道路。将六分仪放在墙壁空缺处,使密道打开。在圆形房间的残垣中找到全恢复护身符(Talisman of Heal All)。

东北方向的出口有艘飞艇,跳上飞艇,面朝南,将六分仪放在架上,面向北,操作方向舵就可飞往缆车站。

加里康被遗弃的地窖(Galican's Forsaken Crypt)

到达缆车站右转,走入山洞到恶毒的沼泽,再往南回到加里康镇,转向北方进入被遗弃

的地窖。往北走即可进入地下坑道，拾起一块布(Piece of Cloth)，桶内有把撬棍(Crowbar)。往西北走，在北墙小洞中得到另一块布，然后逐一搜索小洞，得到银护身符(Silver Amulet)和一块布，用撬棍撬开石壁得到战斧(Battle Axe)和另一块布，用撬棍打开石壁，学得魔法麻痹术及增强防卫术(Paralyze/Enhance Protection)、一封信、金牙、一块布和一本被撕坏的日记(Torn Diary)。在坑道尽头有面松动的墙，进入战斗的模式，用武器把墙打穿。战胜鬼魂后可得到金牙和捕鸟护身符(Talisman of Bird Prey)。

往东走，往北会看见鬼魂飘过，这说明位置已经变动，而且地图也不管用了。

在此地扔下一块布作为标记，向东、南、东、南走到木桶，然后转东、北，见鬼魂飘过，转身回到木桶，北、东、北、西，扔下一块布作标记，北、东、北、西、南，有鬼魂飘过，转身向北、东、南、西，直走到底，然后走南、西、北，见鬼魂飘过，转身走南、东、北、东、南、西、南、西，走入房间，捡起骨头(Seldin's Bone)、牧师的戒指(Parson's Ring)、锁子甲靴(Chain Boot)、锁子甲头巾(Chain Coif)和日记的一页。把日记复原就可阅读，同时地图也恢复正常。

贾兰的塔楼底层

路经加里康镇的恶毒沼泽，来到缆车站，用缆车钩子乘缆车到对岸。进入贾兰的塔楼。

在贾兰塔楼的二层的书房，书桌上有块文字板，对照罗盘旁边那本对话簿的古文字与英文字母的相对关系，然后输入Progeny，如果位置没有经随机数整理过，可在左上角输入11，右下角为64，然后顺序为24，51，54，12，13，42，62。

走到龙标本的房间，按龙标本，可打开地道入口。往东直走会进入龙雕像房间，它说了些提示。在西北房间拿到面罩(Bascinet)和黄玉剑(Topaz Sword)。由西南角梯子爬上去，转身有个星球模型，按星球取得门钥匙(Gate Key)，由梯子爬回下层。走到东南角机房，走到控制器前，面向南，将3根拉杆各拉两次，然后按钮，出现一个全身充满电的家伙，消灭它后马上离开机房，否则它们不断出现。东北角房间里有很多怪物，可去可不去。

往东走向铁门前，使用钥匙打开门，进去见到大魔头，与他展开决战。最好在开锁前使用蜥蜴护身符，然后再进去和他决战。要先用银护身符破他的功，然后就能用武器伤它。

邪　神

一、游戏简介

这是一款由天堂鸟公司推出的中文武侠角色扮演类游戏。画面精美、音乐动听。游戏中有名有姓的人物共有200多名，剧情一波三折，整体策划超大超长。游戏中有许多爆笑的场面，颇为滑稽。游戏中带有旅途记事，随时提供重要信息，帮助情节发展。另一个特点是增加了练功模式，当不想练功时，可将练功状态关闭，除了剧情需要的打斗外，其他与小喽罗的打斗均可免去。

二、游戏攻略

不归镇

莫邪自小由老头抚养大，与老头生活在塞外宁静湖畔的通吃居。这天，莫邪跑进老头的

屋子，被老头训了一通，只好回到院子里练功。几招过后，老头出来询问为什么找不到酒菜。莫邪胡言乱语一阵，被老头打翻在地。老头命莫邪在一个时辰里到不归镇去买些酒菜回来，否则就要把他浸在药缸里。

不归镇

莫邪听从吩咐，前往东边不远的不归镇。在客栈里买到酒菜，正准备回通吃居时，伙伴小田慌慌张张地跑来，说山神庙有个女子正带着一伙打手欺侮阿熊。莫邪听说后就随着小田来到山神庙，看见那个女子正拿着鞭子抽打阿熊。莫邪冲上前抓住了鞭子，教训了她一顿。原来这个人是龙吟堡主公孙玄的女儿公孙霓裳，她放出话来，说有种不要去龙吟堡，否则让她爹替她报仇。

通吃居

莫邪回到通吃居，将酒菜交给老头。老头说他今天收到一封老友的来信，说最近江湖上一些正派名宿全都离奇地失踪了。他认为其中定有蹊跷，因此让莫邪到中原去调查此事，顺便增加莫邪的江湖阅历。老头对莫邪的武功不放心，莫邪竟然还要夸口，被老头一掌打翻，并捡得莫邪身上掉下来的物品。追问之下得知是打败龙吟堡主之女所得到战利品。老头闻言连连叹息，事已至此，只好吩咐莫邪去休息。第二天，莫邪出发前往中原闯荡。临行前，老头叮嘱无论何时，一遇到血龙神针出现，就要马上回到通吃居，否则生命会有危险。如果路过终南山，可以去找老头的好友孟少谷。老头又教给莫邪一套新剑法，告诉他往东是嘉峪关，出关便到中原了。

兰州

莫邪来到嘉峪关，守门的士兵向他索要手谕，莫邪二话不说，打败守卫，出关去了。来到兰州城外。听人说兰州城附近有个马贼山寨，经常骚扰百姓。到客栈见到算命师江子山，得知马贼驻扎在离此城不远处的乱马山。因此来到城北处的乱马山山寨，在迷宫西南方走道的尽头见到马贼头目，很快就将这拨马贼扫清。

进兰州城后，听城里的人说赌场有人在打架，因此去如意赌坊看热闹。推门见到赌场里的老板凤姑用毒术把周百通打晕。莫邪看不下去，与凤姑动起手来。打败凤姑后，周百通让他去客栈找他，有重要事情相告。

莫邪回到客栈，见到周百通。周百通说最近江湖上出现一个武林组织叫黑衣堂，其中的人大多武艺高强。据他调查，如意赌坊就是黑衣堂的一个分舵，他想到赌场作进一步的调查，没想到让赌场的人发现了，于是就和凤姑打了起来。

莫邪走出客栈，正遇上凤姑。凤姑谈起她的身世，原来凤姑的父母是开封府的“金刀双侠”，数月前被黑衣堂的人抓走，并逼她吃下慢下毒药。为了救出双亲，只得替黑衣堂办事。她请莫邪以后在江湖上走动时，帮她打听她父母的消息，并一笔勾消了在赌坊中结下的梁子。莫邪答应了下来。

龙吟堡

离开兰州，往南就是龙吟堡的势力范围。进了龙吟堡，就有一位家丁上前询问莫邪的来历。莫邪声称是找老朋友，家丁阿福便询问有否信物可以证明。莫邪出口骂了阿福，阿福才认出认出莫邪来。公孙霓裳对莫邪小瞧龙吟堡的人十分不服，倒是公孙玄有礼貌地道谦。

公孙霓裳自然不服，莫邪又骂了公孙霓裳。公孙玄马上翻了脸。在接下来的一场打斗中，莫邪打败了龙吟堡的手下林一白和夏首开，但不敌公孙玄，只得选择“绕跑”，最后被公孙玄抓住，丢入地牢中。

莫邪在地牢里见到一具公孙玄的尸体，根据尸体腐烂程度，暗想此事不知与老头所说的那件失踪案是否有联系。莫邪开始逃跑，闯过不少挡路的敌人，从地牢里出来，来到一处花园中。见到公孙霓裳正哭哭啼啼地自语，觉得公孙玄最近脾气不如前，对她爱理不理，话语中流露出对父亲的担心。莫邪听到她话语中有善良的一面，便上前捉弄她一番，但没有告诉她公孙玄已被假冒的事情。此时林一白在外呼叫公孙霓裳，公孙霓裳便让莫邪赶紧离开。

黑山村

于是莫邪离开龙吟堡，往南来到黑山村，听村里的老百姓说附近的蛇村里有个老怪经常驱蛇残害百姓。莫邪来到黑山村东面不远的蛇村，进入那唯一的房间后，只见一女子被吊在梁上，便施内功射断绳子，救她下来。蛇村老怪闻三笑突然出现，莫邪几招将他打败。上前询问，原来救下的女子是丐帮帮主韩风的女儿韩玲，因身上有《太上心经》，在长安城就被闻三笑盯上。韩玲听说莫邪要去终南山，决定一同前往，于是两人结伴同行。

长安

两人向东南方向走，来到长安城。韩玲一进城就喊累，于是先到客栈。韩玲在客栈里见到一个长得像猴子的人，正在指点间，一伙神风门进门，让所有的人出去。那个长得像猴子的人不仅没有动，而且在莫邪与神风门动手时，还助了他一把。打败神风门的人后，得知此人叫初七，独自一人，无依无靠。韩玲觉得他可怜，就邀他一起走。得罪了神风门的人，长安城就不宜久呆了，于是大家一起前往东南方向的开封府。

开封

三人来到开封，在客栈遇上一个黑衣人，不仅知道莫邪的名字，还要将其抓走。打跑他后，莫邪觉得奇怪，神风门和黑衣堂要是联合起来，问题就更严重了。晚上三人在客栈休息时，韩玲被黑衣堂的人偷偷绑架了。莫邪和初七发现后，赶忙去找韩玲。在客栈门口正遇到丐帮十袋长老方行舟来找韩玲。听说韩玲被黑衣堂的人抓走，便说出丐帮的人曾在开封府南边的相国寺见到过很多黑衣蒙面人。莫邪与初七赶到相国寺，发现韩玲果然被关押在这里。钟无常让手下将韩玲带到房间里头。莫邪上前打败钟无常，追到左上方的房间，打败李贝美，救出韩玲，但此时韩玲已经中了夺命七步香的毒。莫邪和初七把韩玲带回客栈，让初七留下来看护韩玲，自己到药店去买解药。在药店遇到周百通，周百通说夺命七步香的解药生长在终南山的花径中，但现在去采解药，回来时韩玲恐怕早就没命了。不过他交给莫邪一支断肠花，说可以在七七四十九天里抑制七步香的毒性。莫邪回到客栈，让韩玲服下断肠花，然后让初七陪韩玲回君山她父亲韩风处，自己到终南山采解药。

终南山

终南山位于开封府的西北方向。莫邪在终南山的凉亭里遇见孟少谷，向他询问在何处可寻到夺命七步香的解药。虽然孟少谷对莫邪指的老头搞不清是谁，但还是告诉莫邪此草非得十年方能长成，其茎坚韧无比，非玄铁不能断。莫邪催他赶紧说下去，他却要莫邪先喝碗水再说。莫邪喝完那碗水就人事不知了。

神仙岛

等到莫邪再醒来时，已被带到一个神秘的小岛上。小岛上有许多的武林高手，但都被废去武功和内力。莫邪与那个耍棍的人交谈，得知此人是丐帮帮主韩风。当他听说君山还有一个叫韩风，气得大骂。他说黑衣堂大约在 6 年前在武林中兴起，其与神风门勾结，专门从事一些杀人越货的勾当。他与一些掌门人联手围剿黑衣堂，却被黑衣堂中的一位神秘高手将他们打败，并用一种神秘武功将他们的武功反制住，关押在这个小岛上。然后黑衣堂再派人冒充各门派的掌门人，为害江湖。莫邪听后要将韩风带回君山揭露假韩风的真面目，但韩风的武功尽失，有如废人，于是请莫邪代为找回丐帮的掌门信物如意结，到君山为丐帮除害。

莫邪辞别韩风，又见到单剑存。他说目前一切实际上是三十年前武林的一场屠杀的报应。当时九大门派因害怕百花谷的势力过于庞大，便以清洗魔教为名血洗了百花谷。莫邪又见到公孙玄，他当时不愿同黑衣堡的人联手攻击神风门，没想到这两股势力反而走到一起去了。莫邪遇到陈云方的弟弟陈小方，得知很多消息。陈小方说要离开神仙岛，要找到呼船哨才行。这个哨是和丐邦信物放在一起的。

最后莫邪来到小岛南边的军营，打败黑衣堂的燕平扬，得到呼船哨和如意结。然后走到神仙岛的西方，在渡船口使用呼船哨，唤来一只乌龟，头也不回地将他拖到对岸，上岸后发现前方不远处竟是杭州。

杭州

莫邪来到杭州，正好遇到浪荡公子慕容晨调戏唐青青。莫邪上前打跑慕容晨，唐青青说她住在怡红院就走了。莫邪随后跟上，在进了怡红院，又与慕容晨及其打手打了起来。打跑慕容晨后，唐青青说她本是济南人，父亲是中原镖局的总镖头。三个月前太原的萧王爷捎口信说有一尊玉观音要委托中原镖局护镖。没想到半夜有群黑衣人杀进镖局，来抢玉观音，众位镖师纷纷丧命，唐总镖头拼死将她送出镖局，让她到杭州投奔舅舅。没想到来到杭州时她舅舅已经死了，她被舅母卖到怡红院。她请莫邪帮忙调查她家的事，莫邪一口答应。唐青青听说莫邪正在寻找夺命七步香的解药，便告诉他杭州城外西北方向的无极镇有个神医，会医百毒。

无极镇

莫邪赶忙离开杭州城，来到无极镇，在寻问神医时，却被村民反过来询问有没有见到穿红衣的猴子。进屋见到初七正与那位神医比手划脚的说些什么。神医说要配制解药需有千年蛇王的蛇胆做药引。于是来到无极镇东边的树林里杀掉千年蛇王，得到蛇胆。返回神医家，将蛇胆交给他制得解药，然后赶往君山。

君山

莫邪赶到君山，见到韩玲，让她服下解药，接着把自己在神仙岛上的经历讲给她听，并把如意结给她看。由于如意结是她母亲亲手编织后送给她父亲的，说明目前这个韩风一定是假的，但又不知如何是好，只得先去问问方行舟。莫邪、韩玲和初七偷听到假韩风与邵子均的谈话后，将两个冒牌货一并打败。处理好君山的事务后，莫邪要去济南城，韩玲央救她母亲韩竹答应与莫邪同往。

济南

来到济南，在中原镖局遇上神风门的路兴、张玉天与姜镇五正在围攻一男子。莫邪上前插手，路兴要另两人先行前往寻找玉观音。莫邪打败路兴后，得知被围攻的男子是萧王爷的儿子萧无痕。萧无痕急着赶赴太原保护他父亲萧王爷，大家便与他同行。

太原

四人在王府打败了来抢夺玉观音的张玉天和姜震五，救了萧王爷。向他询问唐总镖头的事情，并把在杭州遇到唐青青的事讲给王爷听。萧王爷听到后将手上的玉观音摔得粉碎。莫邪从碎片中拾起一张纸条，上面写道："巫山云雨一夜欢，玉女尽销魂，观音托此心，沧浪无处不沉沉。"韩玲接过纸条看罢，说她曾听父亲讲过数十年前江湖上有个高人李沧浪将毕生的武学心得写成一本秘笈，江湖上的人无人得到此书，不知是否与这张字条有关。四人决定前往巫山探探。

巫山

大家来到巫山，顺序打败果子佑、猪头南和豆花宝三兄弟后，进入玉女洞。在石碑上发现武学秘笈。初七学会了观音剑，萧无痕学会了观音掌。然后大家离开玉女洞。听人说有帮黑衣人叫着"先灭峨嵋，后屠少林"的口号往峨嵋山方向去了，便赶往峨嵋派。

峨嵋山

当他们赶到巫山西面的峨嵋山时，峨嵋派的人已经死光了，于是大家前往少林寺。

少林寺

来到少林寺刚好遇到行凶作恶的渡万峁。渡万峁让渡青云先带着祖师爷依原计划行事，这里的事情办好后再到总坛会合。大家上前合力与他争斗，他竟然使出暗器血龙神针。经过一番苦战，打败渡万峁。莫邪想起老头说过无论在哪里见到血龙神针都要返回通吃居的话，就赶回通吃居。

通吃居

大家赶回通吃居，发现老头中了血龙神针的毒，他让莫邪到西天山去寻找解药。于是大家前往西天山，在天山派天心老人的指引下进入树林迷宫，打败血龙，得到血龙牙。回到通吃居，用血龙牙熬的汤药治好老头的伤。老头让他到少林寺去请少林掌门发出武林帖，召集各派掌门共讨神风门和黑衣堂。

兰州

离开通吃居，路过兰州时，莫邪到赌场去找凤姑，但凤姑瘤莫邪的事已被黑衣堂的人抓到通天塔去了。大家到位于相国寺东北方向的通天塔，打败黑衣堂看守通天堂的头目天无和天雨，在通天塔三楼击毙天悟，但凤姑已经被黑衣堂的人害死了。

少林寺

大家来到少林寺，见到方丈名空大师说明情况。名空大师说现在发出武林帖，最快也要三天后各派才能派高手赶到。莫邪决定在这几天里先挑了神风门再说。

神风门

莫邪四人来到神风门，在大厅里发现密道。进入密道，打败渡万峁和渡青云，彻底铲除神风门。然后回到少林寺。

少林寺

这时,各派接到少林寺发出的武林帖后派出的高手已经到齐。假公孙玄也来了。莫邪当众揭穿了他的身份。假公孙玄便要杀人灭口。大家合力打死假公孙玄,揭下他的假面具,然后将神侧岛的事情告诉大家,并请大家前往神仙岛救人。

杭州

然后莫邪四人来到杭州,让萧无痕与唐青青再度相逢,告诉她事情快要水落石出了,然后赶往神仙岛。

神仙岛

大家来到神仙岛,发现岛上的人都被武痴杀死。莫邪询问他是神风门的人还是黑衣堂的人,武疾说要不是五台山的首领要他到神风堂卧底,他才懒得理会什么渡万峁。经过一场恶战,打败武痴。于是大家赶往太原西面的五台山。

五台山

莫邪来到五台山,在佛像后找到密道的入口。走尽迷宫,见到自己的师傅老头,他竟是所有事件的元凶,黑衣堂堂主。这时老头凶相毕露,说出他本名欧阳奇,十几年前江湖上的百花公主晶无双是他的妻子。晶无双精通用毒,精炼出一种致命的毒针,见血封喉。晶无双为人善良,不愿以毒针伤人。但江湖上各大门派却不能让这种毒针在世,便集结起来血洗百花宫。晶无双和宫中门人全部被杀,只有欧阳奇侥幸逃出。为了要报这个仇,这些年来策划了许多事件,使各派受到报复。他收养莫邪只不过要利用他,现在利用不上了,便要将他杀掉。莫邪又伤心又气愤,与韩玲等人合力打败欧阳奇。欧阳奇诈死暗算莫邪,韩玲为救他牺牲了自己。莫邪悲愤之下挥刀斩杀了欧阳奇,虽然天下又太平了,但失去韩玲的莫邪却无比惆怅。

凶　兆

Ripper

一、游戏简介

这是一款冒险类游戏。

二、完全攻略

我是《虚拟先驱报》的记者。这次陷入了一场恐怖的凶杀案件中,我是嫌疑犯,也是受害者,不过最让我感到痛苦和遗憾的是,我的女友和助手凯瑟琳(Catherine Powell)也遇到麻烦。

凶杀现场(Murder Scene)

事情的发生是这样的,似乎遥远年代的伦敦开膛手杰克又再度出现了,这个开膛手(Ripper)一开始就通过WAC和我保持联系。我到现场对这个案件做深入调查,和现场摄影师卡尔(Karl)谈话后碰到脾气奇坏的警察马诺塔(Vincent Magnotta),他居然在我面前摔破一个杯子。我用 WAC 把这个破杯子的影像扫描后,此时凯瑟琳发来一段网络讯息,告诉我

她在开膛手的案子上有所发现，听她的语气似乎十分乐观。现在我开始把WAC资料库中的那个破碎杯子的影像还原，用鼠标左键拉动碎片，右键用来旋转它，好像杯子的把手在右边，将这个杯子复原之后，看见杯子上写着“SALISBURY”。

凯瑟琳公寓

在前往报社办公室(News Room)的路上，一直跟我保持联系的开膛手向我传送过来一个讯息，警告我不要像凯瑟琳一样。难道凯瑟琳有麻烦？当我穿过闹市，用最快的速度来到凯瑟琳的公寓，一切都很安静，但我看到凯瑟琳摇摇晃晃地走了过来，口中说出“开膛手”就倒在地上，进入昏迷状态，而且我也成为杀害凯瑟琳的凶手中最大的嫌疑犯，恶梦开始了。

警察局(Police Station)

我来到警察局，和门口值班的警察布兰诺(Brannon)交谈，他告诉我马诺塔不但以坏脾气出名，而且对证物的态度也是非常粗暴。关于这点我已领教过，不过糟糕的是那个在犯罪现场搜证的技师都因为马诺塔的粗暴以及这个案子对他精神上的打击而去休假了。现在只知道受害人当时正在虚拟图书馆里面调取资料，这些资料并没有被销毁。我来到证物保管室(Evidence Room)，不过这里的当值警官十分难应付。始终不肯让我看凯瑟琳的档案(Catherine Powell Case)。

只能找马诺塔谈谈，进到他的办公室发现里面没人，看到桌子上有两份文件，便用WAC将它们扫入电脑，发现这是关于汉弥顿·威福(Wofford)谋杀案的资料，一个多月前的案子怎么会突然被马诺塔调出来，莫非其中有关系？

这时马诺塔走了过来，他虽然说了些关于凯瑟琳和汉弥顿谋杀案的资料，但他显然不肯透露更多，我想这是因为政府对开膛手设了赏金的缘故，所以这些喜欢出风头的家伙忽然个个守口如瓶。

新闻工作室(News Room)

和老板谈了一下，老板也为凯瑟琳的事感到悲伤。凯瑟琳的桌子上有一台计算机和一本记载一些人的联络方法的地址簿(Catherine's Rolodex)，上面记载的人名中一个叫索普(Beatty Soap)的人引起我的注意，因为他的专长是侵入电脑系统。

回到自己的桌子上时发现凯瑟琳在桌上留了张纸条，想不到这已是她留给我的最后遗言，上面说如果有问题不能解决，她的水晶球会帮助我。

虚拟空间(Cyberspace)

我利用桌上的电脑上了网络，到《虚拟先驱报》(*Virtual Herald*)阅读报道。然后进入那座公共图书馆(Library)，和管理员谈话，在他身边发现当时的一些记录(Call Number List)并没有销毁，从中可以看到被害人当时所调用的资料是哪些。于是我从旁边的垃圾桶里找出了当时的记录，将已加密的电邮地址(Call Number)解码，得知所借书籍的编号是HC2021R，管理员替我找出了这本书，书的名字是《*Ripper Book*》(开膛手杰克)。

医疗中心(Tribecca Center)

来到医疗中心和门口的接待员交谈一下，然后乘坐电梯到了二楼，从出口向右转走到ICD实验室，先和那个不是很友善的布顿(Dr. Burton)博士谈了一会，然后观看了一部分关于抢救凯瑟琳的录像，从里面的对话中我看到博士似乎不肯对凯瑟琳采用一般正常程序的

抢救操作，这使很多人感到迷惑。看完录像后，和博士的助手卡贝尔(Dr. Cable)交换了一些意见后，我到了这间医疗中心的地下室太平间(Morgue)，见到熟悉的解剖师法利(Farley)，他告诉我他对于开膛手所采用的武器感到十分好奇和恐惧，因为他实在想不出有什么武器可以做到开膛手那样精确、可怕的破坏，凶手似乎是毫不迟疑地切过肌肉、割开皮肤、砍断骨骼，手法没有一丝一毫的延迟和阻断。我查看3具尸体后也感到一阵恶心和难过，同时感到一阵惊恐。“莫非凶手用了超微形机器?”法利问道，他还告诉我一个顶尖网络玩家的名字艾迪(Falcon Eddie)，以及他可能的出没地点，或许找找艾迪有线索。

警察局(Police Station)

我回到警察局质疑马诺塔有关布顿博士和艾迪的事情，不过这家伙还是什么也不肯解释。

酒吧(Cafe Duchamps)

来到酒吧，艾迪不在。与喝闷酒的尼尔森(Gambit Nelson)交谈，得知艾迪的出没地址，不过他让我小心些。和酒保聊了一下之后回到自己的办公室。

凯瑟琳的公寓(Cathrine Powell's Apt)

想起凯瑟琳的遗言，似乎她的公寓中有些资料可以帮助我进入调查，在公寓调查后发现一张她的生日卡——生日是2月25日(双鱼座)，墙上的星座海报第十二号是双鱼座的图形，接着看到凯瑟琳一再提及的水晶球，同时我发现它也是个精巧的装置，水晶球前面的板子上如果摆设那些小石子正确的话就可以显现出光明，摆设方式如下：



此时水晶球直射出一道光线照在她书桌上的一本书上《*Horoscope*》，这应该是她私人网址的进入密码。在墙上的运动员海报旁边看到了一根激光拐杖，上面写着J. Dorsett。

烟室(Soap's Smoke House)

接着我到索普的工作室去拜访他，原来凯瑟琳曾经交给他一些特殊的案件，让他发挥专长来处理这些案件，但问题是什么案件需要电脑。顺便搜索一下书架，上面有《*Circuit Manual*》(电脑手册)，看看内容。

别墅(Wofford Cottage)

我来到汉弥顿谋杀案的受害者住处，发现他的双胞胎兄弟沃佛(Covington Wofford)也在，我提及汉弥顿被杀的动机，沃佛说汉弥顿是个建造虚拟空间的高手，所以可能是因为接了某些不该接的工作后被买主灭口，而凶手很可能是买家也就是开膛手。我想现在我需要的是找到汉弥顿的私人网址，里面一定有些线索。

房间桌上摆着一个老式的显像管，旁边还有5个真空管，这东西已经非常古董了，不过像他那样的人应该会将秘密藏在自己的心爱东西中。当我打开电源却发现真空管坏掉了2个，不知这里有没有备用的。

在一楼房间发现墙上的3个时钟，还有一面有着时区换算方法的旧地图，房间中间的桌上还摆着一个弹珠台，我得利用旁边的几个按钮来让弹珠滚到底下才行，我尝试在难度最低的时候按下第四个按钮，接着再按下除了第一个之外的任意两个按钮就做到了，而在中等难度时，我的计划是1、2、5、2、4、5，然后让弹踩滚到底下之后，在暗藏的抽屉中可以得到一个真空管，相信还应该会有第二个。

注意3个古董钟，估计骆驼代表埃及，咕咕钟代表了德国，电子钟应该是代表美国，在二楼卧室知道现在时间是2:35，于是下楼参照墙壁上的世界时区表把电子钟设定到14:35、咕咕钟调到8:35、埃及钟拨到上9:35(pm)，接着可以得到第二个真空管。

再次来到二楼卧室看到了一个由收银机和一些小玩具所组成的谜题，收银机的按钮从左到右分别是一元、五角、十分、二十五分，照五角、十分、二十五分、五角的顺序按下收银机的按钮，这样就可以得到第三个真空管。

把3个真空管都换上，打开电源后会发现屏幕上显示出"Vulcan"的字样，这就是进入汉弥顿的私人网址的密码。

虚拟空间(Cyberspace)

利用房间中的电脑连上网络，进入汉弥顿的网址(Wofford Well)，看到的景象让人不由得起疑，在他的网址上除了设计虚拟实像的工具之外，最抢眼的是在正中央的一个英国维多利亚时代的伦敦市区模型，这也是当年开膛手肆虐的地方。

我再次进入凯瑟琳的网库，没想到马诺塔突然出现，并且还有一个留用机器人看守着这个资料库，看来我得击败它才能够得需要的资料，它的弱点在装有火焰发射器的手部、前额发亮的地方、底部的喷射器、背后的背包，只要打中这些地方都可以降低他的生命点数，胜利后成功取得凯瑟琳的个人笔记(Electronic Journal)，查看资料部发现笔记尚未解码(查看WAC)。

艾迪的安全室(Falcon Edi's Safehouse)

在艾迪(Falcon)处看到他的手下推格(Twig)。这家伙在电脑前操纵自己的影子，交谈中他坚持不肯告诉我有关艾迪的所在地，不过最后他还是勉强告诉我艾迪的网址是"Circus Maximus"。交谈时注意听背景的人语。

报社

回到自己的办公室后，与本(Ben)交谈后，开始在虚拟空间拜访艾迪。找到艾迪的网址，用密码"Circus Maximus"连上后，艾迪要求我得在一个游戏中破了他的最高分才肯帮助我。在那个射击游戏中，我必需要打倒足够多的坏人，尽量不要伤及好人才能够破这个记录，值得注意的是在敌人被击倒后再用冲锋枪补上几枪。现在可以与艾迪见面了。

艾迪的安全室

再和推格谈话，他替我打开后面的门，艾迪果然在里面。和他谈了一下，我特别提醒他如果帮助我的话将会把马诺塔气炸，于是他很乐意地答应帮助我。

医疗中心(Tribecca Center)

来到医疗中心，先和门口的接待员谈了一下，接着直接到顶楼找布顿博士。在 ICU 实验室中，布顿博士正在和艾迪激烈争吵，博士坚持要等凯瑟琳的状况稳定下来才行，不过我可不相信她。现在该我插嘴了，我支持艾迪的意见和凯瑟琳大脑尝试沟通。布顿博士无奈下离开，我和艾迪合作，进入凯瑟琳的大脑中，试图让她清醒。在艾迪与她的大脑连线之前，还必需负责击退她脑中的自我防卫机制，躲避密码是"Caffeine"(咖啡因)。

艾迪告诉我有关如何重建在凯瑟琳脑中关于开膛手影像的事情，但是我目前无能为力，只能放弃。当我来到地下室碰到鲍伯(Bob)，原来的法利已被开除。

警察局

我跑去警察局希望能得到一些新资料，正当我和值班警员布兰诺谈话时，马诺塔正要去审讯室审问犯人，所以按规定得把身上带着的枪械和磁卡(Scan Card)放在这里保管。这家伙总不忘记奚落我两句，不过我也趁他不注意时顺手拿走了磁卡。我走进审讯室(Interrogation Room)后，用墙边的控制器打开双面镜，看到里面的情况。我来到警察局的档案室，利用马诺塔的磁卡打开房间正中间的档案柜，从他的档案中看到了他的密码，简单的是 SLAYER，中等的是 SCORPIO，困难的是 GIGAR，现在可以观看凯瑟琳日记的前面三段。

凯瑟琳的公寓

观察星图下的书架，发现其中有一本书上有个小机关，上面有 6 个开关，按动的顺序应该是上、左下、左下、右下、左上、右上。拿到一张光盘，把它放进凯瑟琳房间中的电脑里，得到了一段数学公式 $46x^2 \div 7INV = 5$。

报社

在办公室，打开凯瑟琳桌子上的计算机，输入公式，然后发现计算机的机壳打开了，里面有两个做得很精巧的监视器，一个像雪茄标签，一个像眼珠，看来凯瑟琳有计划要监视两个嫌疑犯。

医疗中心

与接待员交谈。再拿走布顿博士的磁卡。到楼上，进入布顿博士的办公室。利用磁卡开门。观看门口左边柜子的书，并把像眼珠子的监视器装在人头模型上。然后走到办公桌边，扫描所有文件。

警察局

前往马诺塔的办公室，将像雪茄标签的那个监视器装在雪茄盒上。走到审问室观察马诺塔审问犯人。

大学(University)

跟本茨教授(Prof. Bech)交谈。再解答告示板上的谜题。句子是"Web Runners the news address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month."找到网络奔跑者(Web Runner)的大本营。

网络奔跑者的楼座(Web Runner's Loft)

解开门锁。答案是 4－50－14－42－86。进门后与卡西(Kashi)交谈。看看墙上的照片。

报社

回到报社，与本交谈。进入虚拟网络，到网络奔跑者的网址（Web Runner Well），解开蜘蛛网拼图谜题，得到密码“anachrony station”。解开蜘蛛拼图的过关捷径是在开始时输入“zztop”。查看所有人事记录。

网络奔跑者的楼座

接到WAC后，回到这里与卡西交谈。

艾迪的安全室

与艾迪交谈。

体育馆（Gym）

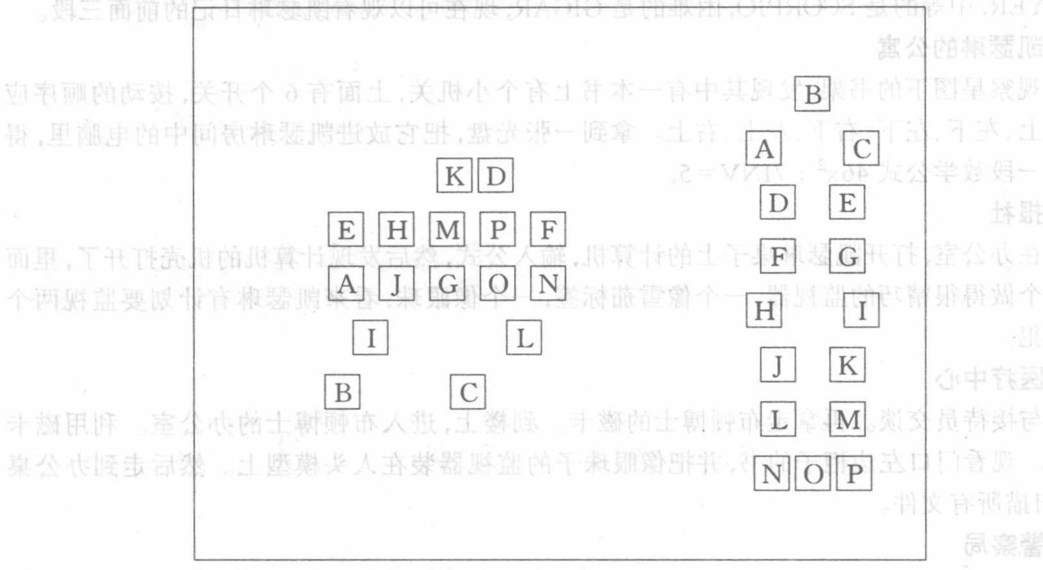
跟接待员交谈。然后查看电脑屏幕，再与布顿博士交谈。

警察局

与布兰诺交谈。然后找到马加诺，与他交谈。

医疗中心

走到地下室，与鲍伯交谈。修理电脑控制台，解答晶片摆放的谜题。



走进出口旁边的房间，找到语音锁（Voice Lock）。

吸烟室

与索普交谈，查看凯瑟琳的日记。

报社

进入虚拟网络，到虚拟图书馆，取得语音编辑器（Audio Editor）。

体育馆

用语音编辑器记录布顿博士的说话。

医疗中心

来到地下室密室，解开语音锁，利用语音编辑器将布顿的语音重组（Quantitize），再剪辑

成一段有意义的话："This is Dr. Burton. Open up."字与字间不可有太长的停顿。通过密道，来到一个秘密试验室。查看尸体，观察实验录像，调度实验录像，调动机器，让猴子说话。答案：由下面开始，左 9，中 3，右 7。再查看凯瑟琳的日记。

报社

进入虚拟网络，来到艾迪的秘密网址。解开人面拼图谜题。得到进入艾迪秘密网址的密码是"leather apron"（皮围裙）。查看所有书本和文件。

体育馆

与布顿博士交谈。

警察局

与马诺塔交谈。

医疗中心

走到楼上，与卡贝尔博士交谈。进入凯瑟琳的脑袋，与凯瑟琳交谈。收到开膛手的信息，也收到解剖师法利的信息。

酒吧(Cafe Duchamp)

来到酒吧，与法利见面。

报社

进入虚拟网络，来到《虚拟先驱报》阅读新闻。再到艾迪的秘密网址，打到一本书。解答书中的文字配对谜题，按目录从上到下为 1 至 20 计，次序从上到下为 1，5，11，16，2，14，17，6，10，8，19，20，15，12。得到一个录音文件。

马诺塔的公寓(Mognotta's Apt)

键入密码开门，答案就在门边的电表箱里，将电表所显示的数字除以 4，然后顺序键入即可。（如果除以 4 不行，可试着除以其他数字。）将马诺塔的 WAC 资料传送到自己的 WAC 上。

烟室

与索普交谈。

报社

与本交谈，进入虚拟网络。到凯恩的网址(Kane's Well)，密码是"digital eden"（数字伊甸园）。与凯恩交谈，取得压缩程序(Compression Software)。谈话完毕后，走出虚拟网络，在自己的 WAC 笔记(Notebook)内会有伊系思的网址(Isis Well)密码记录。再进入沃佛的网址(Wofford Well)，与沃佛交谈，得知开膛手的秘密，和消灭他的武器藏放地点。谈话完毕后，再查看 WAC 的笔记就会知道 3 个武器网址(Weapon Well)的密码。进入伊系思的网址，解答神秘文字谜题。密码是"psy bard"。神秘文字秘题的答案是（这里四边角落的符号不计）：第一个符号：上排左起第五个；第二个符号：右排上起第五个；第三个符号：下排右起第二个；第四个符号：下排左起第三个；第五个符号：下排右起第三个。取得传感器软件(Sensor Software)。

进入凯恩的网址，得知防病毒网址(Anti－Virus Well)的位置。进入防病毒网址。这里要下一盘跳棋。跳棋游戏的目的是尽快跳到另一边。只能隔着相邻的红色和绿色的格子

跳，不可对角线跳，骷髅头格子也不能踏。当所有格子都变成骷髅格子时，这盘棋就要输了。玩这个游戏的方法之一是一开始往左跳，不能向左跳时，就向前跳，实在不能往前跳时就往右跳，实在不能向右时，就向后跳。在跳棋游戏中得胜后，凯恩会告诉你防病毒网址的密码是“exterminator”（驱虫药），这个密码也可在笔记中找到。进入防病毒网址后，得到防病毒软件（Anti－Virus Software）。

再进入武器一的网址，解答棋盘之谜。这个棋盘就像是国际象棋，实际上的棋例很难捉摸。只要吃了对方的王便算输。解开谜题后得到密码“pegasus”（飞马）。

进入武器二的网址，对付恐怖怪物。这是个射击游戏，打爆怪物的蓝色眼睛就可得胜。

进入武器三的网址，射死太空鼠。这也是个射击游戏，打爆太空鼠的红色眼睛就可得胜。

医疗中心

上楼看看凯瑟琳的情况，检查这几天凯瑟琳的脑电波记录，提示在《虚拟先驱报》的网址里可找到。要在电脑里输入每期《虚拟先驱报》新闻的日子，由11月18日到11月23日，少一天都不行。然后再与卡贝尔博士交谈。进入凯瑟琳的脑袋，得知另一条线索。

全金融银行（Pan Financial Bank）

开保险箱，扫描文件。在报社内得到的凯瑟琳名录中有提示，留意罗德斯（George Rhodes）的电话号码。保险箱的密码为18－56－21。

虚拟网络

找到伯曼网址（Berman Well），解答条码谜题，这实际是个配对游戏，没有一定答案，只能靠自己努力。解得条码游戏后，得到这个网址的密码记录，这个密码在银行保险箱的文件帐户记录上，为“Berman4”。进入后查看文件。

警察局

先与布兰诺交谈，再与马诺塔交谈。

艾迪的安全屋

与艾迪交谈，得到一张相片。

烟室

与索普交谈。

酒吧

与尼尔森交谈，再与哈曼（Vigo Haman）交谈，得知包容空间网址（Wrap Space Well）网址的密码为“wrap”。

虚拟网络

找到包容空间网址（Wrap Space Well），进入后查看开膛手的游戏记录和广告。

医疗中心

与布顿博士交谈。

报社

与本交谈，找到录像编辑器（Video Visual Editor），分析（Analyze）相片。

艾迪的安全屋

与艾迪交谈。

医疗中心

此时要收到卡贝尔的讯息才能到医疗中心。赶到病房观看凯瑟琳的情况。进入虚拟网络,解开占卜牌的问题。占卜牌的摆法可按歌词进行。由左至右为season(8)、fear(3)、reaper(9)、wind(7)、sun(2)、rain(1)。然后击杀开膛手。大功告成。

三、游戏心得

在游戏中遇到下列谜题或战斗时按相应的字符可绕过相应的谜题或战斗(难度不同,密码不同):

Anti－Viral Well(Puzzle,防病毒网址):PRETZEL

Catherine's Appartment(凯瑟琳公寓):PISCES

Catherine's Brain(凯瑟琳脑子):CAFFEINE

Catherine's Well(凯瑟琳网址):ARCADE

Falcon Eddie's Well(艾迪的网址):PARADISE

Dr. Burton's Secret Lab(布顿的秘密实验室):SPARKY

Falcon Eddie's Gallery(艾迪的走廊):ARCADE

Falcon Eddie's Secret Well(Puzzle,艾迪的秘密网址,谜题):HEADACHE

Falcon Eddie's Secret Well(Book,艾迪的秘密网址,书):SPONGE

Weapon 1 well(武器一的网址):ASPIRIN

Weapon 2 well(武器二的网址):ORESTES

Weapon 3 well(武器三的网址):ODYSSEUS

Web Runner's Well(网络奔跑者网址):ZZTOP

薛家将

一、游戏简介

这是旭光资讯继《虎将神兵》后推出的另一款战略类游戏。游戏的平台为Win 95或DOS。这部作品比《虎将神兵》进步了很多,但其中又有太多的相似之处。游戏采用3D技术贯穿全景,游戏的人物也不走写实路线,也不偏可爱的画风,有自己的特色。游戏特点是五行相克,士兵和将领都有金、木、水、火、土5类。五行兵中,火兵移动力最小,攻击力最强。土兵数值中等,移动力最大,还可上山。木兵可以上屋顶。水兵能走水。当所控制的军队遇上相克的兵种,攻击力就会大大降低(五行之中金克木、木克土、土克水、水克火、火克金)。善用五行之理,也成为用兵的一大乐趣。由于美工方面的问题,各种兵种甚至敌我两方人员都很难搞清楚,给游戏带来一定困难。

战斗方面,敌军采用地盘势力划分的形式,只要不踏进他的势力范围,就不会被攻击。因此利用这种模式的弱点,充分利用好兵力,战斗就好打了。电脑专门攻击体力值或防御力低的将领,因为将领一死,所属的士兵等同于阵亡。游戏在征战中加入一些经营的特点,在

攻城拔寨的同时，还要对自己的领地发挥兵制、税制、政策等3种施政手段。其中战争所耗的金钱全赖城镇的税收。如果缺钱，多跑几个城镇收取税金即可，但在城市间奔波颇耗时间。由于游戏各关都有时间限制，不要因此过了限制时间。另外，游戏中的议事厅可提供作战前的一些必要情报，增加作战气氛。

在游戏中打倒小兵经验值加1点，打倒将领经验值加2点。将领打死后其跟随的小兵也会死，但是这样就没有赚到小兵的经验值。游戏中的地形可增加攻击力，要尽量利用地形来攻击敌人，山寨加30%、树木加20%、杂物加10%。当无法使敌人损生命值时或损得太少时，可用咒术攻击。一些敌将会能够自行补血或拥有厉害的道具，要先行将其干掉。最后能在一回合里联合攻击，把某个敌人打倒，使他无法恢复生命值。在我军将领中，除了薛仁贵以外，还可重点培养李庆红、王心鹤，不要都给薛仁贵赚经验值，因为后面有些关卡会来不及过或需要人手帮忙才能过关。

二、完全攻略

唐太宗梦中遇到青龙的追杀，幸有白虎来救，太宗醒来后与大臣们商议此事，众臣讨论此事应与高丽军有关，梦中的青龙天将是指高丽军将领盖苏文，白虎天将是山西的薛仁贵。大臣回报，近日高丽下挑战书，太宗与大臣商议高丽军东征并派尉迟恭去找薛仁贵，此战役就此展开。

第一关　天盖山

胜利条件：击败木角大仙。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：10回。

敌人：木角大仙(700)。

玩家一开始不要盲目攻击，可先选择其中一个小兵作为目标，集中火力攻击，其他人也是如此，各个击破，尽量快一点击倒木角大仙，因为青龙每回合都会攻击，且青龙能力太强，故不要另外花心力对付它，只要专心对付木角大仙就好了。

第二关　天巧山

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：40回。

敌人：董逵(550)、柳青(540)、米虎(530)。

经过上一场战役，大家的生命值都有明显的损耗，因此在一开始将大家的血补满，恢复最佳状态时，再准备进攻。先由右边的桥过去，引柳青过来。由于柳青攻击力较强，可以选择较有利的地形作战。打败柳青后，以同样方法打米虎，最后打董逵。过关后在议事厅得知黑风岭摆有奇木阵，既然如此，利用金克木的原理，到练兵场将所有的兵员换成金兵。

第三关　黑风岭

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：30回。

敌人:戴笠篷(600)、柳青(530)、米虎(560)、黑云(520)、孙进(520)。

由于柳青、黑云、孙进会用金创药自行补血,因此要先把这种人消灭掉,戴笠篷可留到最后对付。要记得不要太往上走,否则太早将戴笠篷引过来就麻烦了。过关后先到练兵场将薛仁贵、姜兴霸、姜兴本换土兵,周青换成水兵,以方便移动。

第四关　狮子口

胜利条件:打死彭铁豹。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:30 回。

敌人:彭铁豹(800)、柳青(530)、戴笠篷(750)、孙进(600)、黑云(520)、刘二(520)。

和上一关一样,将会自行补血的柳青、黑云、刘二先解决掉,最后再依序打倒孙进、戴笠篷、彭铁豹。过关后,为了增加我方的攻击力,到练兵场将李庆红换成火兵。

第五关　金沙滩

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:35 回。

敌人:彭铁虎(800)、彭铁彪(750)、戴笠篷(600)、柳青(530)、米虎(520)、黑云(520)。

因为彭铁虎较难对付,可让能力较强的薛仁贵对付。这里有山寨可以作为地形利用,将彭铁虎、柳青、米虎、黑云等人打败。过关后,来到议事厅得知将会在战场上遇见李氏兄弟。

第六关　思乡岭

胜利条件:打败李庆先。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:20 回。

敌人:李庆先(1000)、薛贤徒(700)、王心鹤(700)、王心溪(700)、戴笠篷(700)。

薛贤徒会用碧云丹恢复生命值,要先解决他。会用火云咒攻击我方的敌将也相当讨厌,故也是要先下手的目标,这关只要打败李庆先就宣告结束,除非不想赚经验值,或是战况不利,否则不要那么快打死他。过关后,先到练兵场将新得到的将领王心鹤换成土兵,以方便移动。在议事厅得知辽王高练就一盏黄泉灯,须要八卦印破除。

第七关　指天山

胜利条件:打败辽王高。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:30 回。

敌人:辽王高(1070)、辽龙(900)、辽虎(900)、彭铁虎(900)、彭铁彪(900)、孙进(600)、柳青(550)、黑云(520)、刘二(515)、米虎(520)。

辽王高的黄泉灯要用八卦印破解,所以薛仁贵先到地图左边的小屋取八卦印,同时让其他人先去打孙进、柳青,再将会火云咒的彭铁虎、彭铁彪打倒,记得不要走得太靠上,以免将辽王高引下来。解决黑云、刘二、米虎三人之后,接下来就是上面的辽王高三人。这时薛仁贵也应该拿到八卦印了,先解决另外两人,由于辽王高攻击力强,让其他的人在后面为薛仁

贵补生命值。过关后，在议事厅得知凤凰城摆有风雷阵。

第八关　凤凰城

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：35 回。

敌人：盖贤谟（1100）、乌松（1000）、乌柏（1000）、彭铁虎（900）、彭铁彪（900）、戴笠篷（520）。

之前在议事厅就得知凤凰城摆有风雷阵，人员若是站在阵上，每回合会损失掉 80 点以上的生命值。有鉴于此，我方尽量站在阵外，先解决会自行补血的敌人，尽量采用合攻的方式，使攻击更为有效。过关后，在议事厅得知汗马城摆设有巨马机关。

第九关　汗马城

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：40 回。

敌人：盖贤殿（1200）、盖贤谟（1100）、孙进（700）、柳青（700）、黑云（700）、乌雷（600）、盖英（600）、盖海（600）、雷虎（600）、段全（600）。

从市民的口中得知机关大概位于地图右上方山的附近。由于两只机关马每回合各攻击 40 点生命值，所以要派手下行动最快的人先去关掉机关马，然后与其他人会合。补足体力后，将较麻烦的敌人（如施咒或有特别道具的人）打倒。

过关后可得到一首提示诗：“凤凰山上敌踪现，奇形怪石山势险，若叫顽石也点头，定风珠在眼前”。在议事厅得知盖苏文有一样法器叫做水火扇，必须到凤凰山找定风珠，方能破除。此外，尉迟恭到凤凰山冒险，必须赶快去救他。

第十关　凤凰山

胜利条件：敌全灭或让尉迟恭逃走。

失败条件：薛仁贵或尉迟恭战败。

回合限制：40 回。

敌人：盖苏文（1500）、盖贤谟（1200）、盖贤殿（1100）、戴笠篷（1000）、黑云（900）、乌雷（800）、盖英（700）、盖海（600）、雷虎（600）、段全（600）。

这关的重点是让尉迟恭生存下来，将我方人员分为两队，让较没用到的人保护尉迟恭，其他的人则进攻。盖苏文会用水火扇，所以一开始叫薛仁贵到地图右上角的石头道长取定风珠，以破解盖苏文的水火扇。过关后有两条路线，往独木关里有安殿宝会石化术，之后是翻天山，其中的八云散人会摆设冰龙阵。另一条路线则是直接往第十三关麒麟城，里头有奇兽阵，那的守阵的梅月英会用鬼母脸谱。

第十一关　独木关

胜利条件：敌全灭或打死安殿宝。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：40 回。

敌人:安殿宝(800)、蓝天碧(1200)、蓝天象(1200)、盖贤殿(1000)、黑云(570)、乌雷(560)、盖英(550)、盖海(520)、雷虎(540)。

同时全力猛攻同一个敌将是最有效的进攻办法。安殿宝的能力相当强,防御力也是一流,派出我方管英,集体用咒术攻击。过关后,在议事厅得知八云散人摆设冰龙阵,破解的方法就是到翻天山拜神仙,取得驱龙笛。

第十二关　翻天山

胜利条件:打败八云散人。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:八云散人(680)、辽王高(670)、盖贤殿(650)。

不要心急攻击敌人,叫移动力较高的人去取驱龙笛,并破掉八云散人的冰龙,其他人可作移动的动作。等冰龙被破后,一起攻击敌人。过关后直接跳到第十四关越虎城。

第十三关　麒麟城

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:35 回。

敌人:梅月英(1200)、兽王(11200)、兽王(2500～9500)。

先叫移动力快的将领到地图左上方。左起第二个人像的眼睛是蓝色的,那就是碧眼神珠,有了此物就能破梅月英的鬼母脸谱。其他两位将领先去打兽王 2～6,之后再一起上去对付梅月英。

第十四关　越虎城

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:35 回。

敌人:高建(700)、雅里贞(T00)、盖苏文(690)、八云散人(690)、辽王高(680)、盖贤谟(670)、盖贤殿(660)、梅月英(650)、辽龙(640)、黑云(640)、乌雷(640)、盖英(640)、盖海(640)、雷虎(640)、蓝天碧(640)、蓝天象(640)。

这关没有非常难的地方,尽量不要生命值耗损 100 点以上,敌人只要一个个打倒即可。过关后在议事厅得知唐太宗在养军山。

第十五关　黑虎城

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:梅龙(740)、雅里贞(720)、盖苏文(710)、八云散人(700)、辽王高(700)、盖贤谟(690)、盖贤殿(680)、梅月英(670)、辽龙(660)、高建(650)、盖英(650)、盖海(650)、蓝天碧(650)、蓝天象(650)。·

这关和上一关相似,只要注意生命值的耗损,就不会被咒术攻击,同时要先解决会自行

补血的敌人。过关后，在议事厅得知太宗有难，要立刻赶去营救。

第十六关　养军山

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败或唐太宗被杀。

回合限制：42 回。

敌人：梅龙(740)、雅里贞(720)、盖苏文(710)、八云敬人(700)、辽王高(700)、盖贤谟(690)、盖贤殿(680)、梅月英(670)、辽龙(660)、高建(650)、巴廉(650)、巴刚(650)、铁亭(650)。

这次是唐太宗有难，可千万不能怠慢。由于唐太宗通常只能挨 3 个敌人攻击，所以下列步骤要一气呵成。所有的将领倾巢而出，将较弱的将领用咒术攻击地图中间的敌人，再派强的从中间的两个路口穿过，接下来立刻剿除唐太宗附近的敌人，将用不到的人围在太宗身边护住唐太宗，其他人负责对付对方的主力。过关后是分支路线，通往白玉关会遇到金麟阵。另一条路线则是直接通往第十八关栖风岭。

第十七关　白玉关

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：42 回。

敌人：梅龙(740)、雅里贞(720)、盖苏文(710)、八云散人(700)、辽王高(700)、盖贤谟(690)盖贤殿(680)、梅月英(670)。

这里又遇到阵法了，而且相当难打。4 只金麟每回合共攻击 200 点，不要把人太分散了，不然不容易一起补血。最好在战前就购置大量的恢复药品或法术，会攻击咒术的敌人一定要先解决。过关后，可从这里直接通往第二十关摩天岭。

第十八关　栖风岭

胜利条件：杀张环。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：42 回。

敌人：高建(740)、雅里贞(720)、巴廉(710)、巴刚(700)、都罗弥(660)、张环(700)、何宗宪(690)、张志龙(680)、铁亭(670)。

此关的重点是用观音金身破解高建的九龙转印。除非你的生命值少，敌人才会用咒术攻击，此外应该没有什么。

第十九关　九重山

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：42 回。

敌人：乌岁王(3000)、黑鳞天尊(3000)。

建议最好不要直接攻击，使用咒术攻击即可。这关虽然只有两个敌人，但他们都有护体神功，没有任何破解的法宝或咒语，就看玩家自己如何运用。过关后，从议事厅得知摩天岭

敌将很多，红慢慢、雅里托金、雅里托银等人都是难缠的对手。

第二十关　摩天岭Ⅰ

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：42回。

敌人：红慢慢(1600)、周文(1500)、周武(1500)。

这次我方只能派两员主将出马，而且必须连闯两关，中途还不能换将。红慢慢刀枪不入，可用咒语攻击。

第二十一关　摩天岭Ⅱ

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：42回。

敌人：呼那大王(1500)、雅里托金(1200)、雅里托银(1200)、红慢慢(700)、乌岁王(1700)、黑鳞天尊(1690)、八云散人(680)、辽王高(670)、辽龙(660)、盖贤殿(650)、梅月英(650)、铁亭(640)、都罗弥(640)、高建(630)、雅里贞(630)、巴廉(620)、巴钢(620)、何宗宪(610)、张志龙(610)、段全(600)。

新出场的几个人都有一定的实力，不能硬拼的话，就使用咒术攻击，因为这场战斗会打很久，要注意不要拖过42个回合。过关后有两条路，一是千秋城，内有迷魂阵，另一条是第二十四关恶灵山。

第二十二关　千秋城

胜利条件：打败云梦神女。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：42回。

敌人：云梦神女(1500)、栖云道长(1500)、呼那大王(1500)、雅里托金(1500)、雅里托银(1500)、红慢慢(1500)、都罗弥(1500)、辽王高(1500)、辽龙(1500)。

这里没有什么难度，但要记住云梦神女要最后杀。过关后，霓衣城的嗜仇魔尊有万咒归流护体，须用第十五关黑虎城的波罗密多心经方可破解。

第二十三关　霓衣城

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制：42回。

敌人：嗜仇魔尊(5000)、血婴子(2000)。

先利用波罗密多心经破了万咒归流护体之后，整个战况才会有利一点。过关后接第二十六关越龙城。

第二十四关　恶灵山

胜利条件：敌全灭。

失败条件：薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:盖贤谟(1500)、乌岁王(3000)、黑鳞天尊(3000)、高建(700)、八云散人(700)、雅里贞(690)、盖贤殿(680)、梅月英(670)。

此关没有什么特别的地方,若是打不过,使用双术攻击即可。过关后从议事厅得知九幻山百如童子会百如一气神功,要到第十七关白玉关拿离恨神针破除。

第二十五关　九幻山

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:百如童子(4000)、乌岁王(3000)、高建(700)、黑鳞天尊(3000)、八云散人(700)、盖贤谟(690)。

先用离恨神针破百如童子的一气神功,之后就好办多了。过关后去议事厅可得知去第十三关麒麟城取护身神甲(还原神甲)。

第二十六关　越龙城

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:盖苏文(2000)、张格(2000)、陈应龙(1500)、鄂天定(1500)、石臣(1500)、孙佑(1500)、乐定玉(1500)、俞绍先(1500)、梅文(1500)、宵元(1500)、棚德英(1500)、飞絮神(1500)、乌岁王(3000)、黑鳞天尊(3000)、高建(1500)、八云散人(1600)、盖贤谟(1500)、呼那大王(1600)、雅里托金(1600)、雅里托银(1600)。

只要派取得还原神甲的薛仁贵去打即可。过关后,先去议事厅可得知柳元魁练成魁星神光护体,要到定军山取万斗旗才能破神光护体。杨不全练成不灭灵光,需去第二十三关霓衣城的武器店买千杀剑来破。

第二十七关　七星山

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:柳元魁(2000)、杨不生(2000)。

用万斗旗破柳元魁的魁星神光护体,用千杀剑破杨不全的不灭灵光。过关后从议事厅得知木角大仙摆下雷神阵。

第二十八关　株皮山

胜利条件:打败木角大仙。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:木角大仙(4500)、张格(1500)、陈应龙(1500)、鄂天定(1400)、石臣(1400)、孙佑(1300)、乐定玉(1300)、俞绍先(1200)、梅文(1200)、宵元(1200)、棚德英(1200)、飞絮神姑

(1200)、盖苏文(1200)、高建(1200)、八云散人(1200)、盖贤谟(1200)、呼那大王(1200)。

这关敌人众多，最好派强一点的将领去打，木角大仙的护身神功没有什么东西可破，所以一开始就要把所有的法术拿来对付他，否则回合数可能不够用。过关后，可从议事厅得知花语山的六仇魔女护身法咒仇云护体，可在此得到普渡心经破除。另外可破飞絮神姑的飞絮神功的紫金神掌。

第二十九关　花语山

胜利条件:打败六仇魔女。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:六仇魔女(5000)、木角大仙(2500)、陈应龙(1200)、鄂天定(1200)、石臣(1200)、孙佑(1300)、乐定玉(1300)、俞绍先(1200)、梅文(1200)、宵元(1200)、棚德英(1200)、飞絮神姑(1200)、盖苏文(1200)、高建(1200)、八云散人(1200)、盖贤谟(1200)、呼那大王(1200)。

由于中间有阵法，可从旁边过去。因为要走水，不能带火兵。利用普渡心经和紫金神掌先破护体及神功，再打倒敌人。本关也要注意回合数，不能只想着要赚经验值。过关后有两条路，一条是火龙山，另一条是第三十一关登天山。火龙山的修龙神君修炼出一只火龙。登天山住着一位修罗王，据说能够呼唤各式各样的魔怪。

第三十关　火龙山

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:修罗神君(3500)、木角大仙(2500)、金眼童子(3000)、棚德英(1200)、盖苏文(1200)、高建(1200)、八云散人(1200)、盖贤谟(1200)、呼那大王(1200)。

火龙阵的威力非同小可，最好将进攻的节奏加快，由于火龙会攻击薛仁贵所在屏幕范围内所有人 200 点的生命值，所以将其他人调离薛仁贵的身边，让火龙只能打到他即可减少队伍的伤害。过关后，接第三十二关高丽城。

第三十一关　登天山

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:修罗王(3500)、红魔神君(3000)、陈应龙(730)、鄂天定(700)、石臣(700)、宵元(650)、孙佑(690)、乐定玉(680)、俞绍先(670)、梅文(660)。

本关派强一点的武将去打即可。

第三十二关　高丽城

胜利条件:敌全灭。

失败条件:薛仁贵战败。

回合限制:42 回。

敌人:高丽王(6500)、修罗王(3500)、修龙神君(3500)、金眼童子(700)、红魔神君(700)、

乐定玉(680)、俞绍先(670)、梅文(660)、宵元(650)、棚德英(650)、盖苏文(640)。

高丽王、修罗王、修龙神君都是不容易打败的敌人，如果现在的薛仁贵还打不过他们，那就用咒术攻击。最后高丽王终被薛仁贵诛灭。

三、游戏心得

在武器店和练兵场，按 Alt + F3 则金钱加 1 万。

进入战场后，按 Ctrl + F8 则敌人全灭；按 Alt + F6 则经验值加 10 点(不会影响其他攻防能力)。

选定主将后，按 Alt + F5 则法力补满；按 Alt + F7 则生命力补满。

炎龙骑士团外传之风之纹章

一、游戏简介

这是汉堂资讯推出的《炎龙骑士团》系列中的最新一集。游戏容量为 2CD。它保留了《炎龙骑士团》系列的图象和操作风格，没有什么大的改变，但画面更为精细，色彩艳丽，必杀技十分好看，战斗动画中人物很大，动感十足。游戏有好几个隐藏关卡，总共有 27 至 30 关，根据攻关方式和选择的不同而有不同的结局和角色人物的生死离别，因此也有完美结局和不完美结局之分。关卡设计极具匠心，玩家在游戏过程中要费尽心机才能过关，因此游戏可算是战棋类游戏中的上品。



二、完全攻略

故事发生在《炎龙骑士团Ⅱ》之后，英雄索尔结束了天空之旅后，带着对悠妮的思念返回了罗特帝亚继承了其父亲的王位，恢复了马拉大陆的和平。另一股邪恶的势力经过 18 年的酝酿再度兴起，借着宗教的名义驱使教徒在大陆各处煽风点火，还将它的魔掌逐渐伸向罗特蒂亚，并在索尔离开皇城之时发难。

第一关　英雄之出发

索尔在桥头打翻几个敌人后,自己也中了毒,跌倒在地。恰巧兰迪斯狩猎走到此处,便上前救他。战役开始,索尔也站起来与敌人硬拼,不过,他的毒发后,支持不了三个回台便会死去。兰迪斯必须迅速助他一臂之力。开始可将兰迪斯移到索尔右侧,给索尔解毒药解毒。第二回合再给索尔一个草药,增加体力。一边把冲到面前的敌人解决掉。第三个回合开始时,索尔的体力和能力就能恢复。以后就好打了,将敌人全部消灭后就可过关。此关中,红色宝箱里有1000元,右侧的宝箱里是草药。

战斗结束后,在城镇里输入"→↓→A",可找到秘密商店入口。

第二关　恶魔之窟

小僧侣尤利安这天在林间散步,想找个洞窟,忽见一个骷髅头般的庞然大物,从它那无牙的大口可通往里面那黑暗深遂之处。进去一看,里面有许多恶魔。尤利安赶快逃窜,一大群恶魔紧随其后。这时兰迪斯也来到此地,和索尔一起出手。尤利安往下走,兰迪斯往上冲。千万不要让尤利安接战。消灭往台阶下冲的敌人,以增长等级。尤利安可跟在兰迪斯身后,用"恢复之光"魔法恢复体力。在冲上台阶之前,级数应达到七级以上。冲上台阶时,大魔头开始实施魔法攻击。兰迪斯将大魔头的攻击引向自己,以保证索尔的安全。最后冲向大魔头时,尤利安的位置要在大魔头火力范围之外,并能恢复兰迪斯体力的地方。索尔的行动不受控制,他打败周围小妖魔后,会过来帮忙收拾大魔头。

这关宝物有魔法之杖、500元、草药,并可得到白刃剑。战斗结束后,尤利安加入队伍。战斗结束后,在城镇里输入"→←↓→A",可找到秘密商店入口。

第三关　石巨神的封印

酒吧小姐说郊外有个遗迹,兰迪斯决定去查看一下。大家来到郊外,见到一伙坏家伙正在念咒语,准备将封印在此的石巨神释放出来。为了阻止那伙人的罪恶计划,兰迪斯必须在22个回合内打倒敌方魔导士。

此役有亚克加入。行动开始时,亚克往下一步就能捡到地之珠。这时冒出几个狼人将兰迪斯等人围住。第三个回合时,石巨神已逐渐地苏醒,在魔导士的召唤下,一群石巨神开始移动。这些石巨神越打越多。眼见时间不多,兰迪斯等人涌向魔导士周围,将他们消灭,得到魔法水晶一颗。此关中可捡到地之珠,威力不凡。红色宝箱中有力量药水。

战斗结束后,在城镇里输入"↑↑↑↑",可找到秘密商店入口。

第四关　谜之女

一群士兵装束的人在山崖上追赶一位小姐,要叫她回家,好向她父亲交待。小姐跌下山崖,这一跌使她失去了记忆。兰迪斯一伙救起小组,向小姐询问前因后果,结果不得要领。不过她还记得自己叫法莲娜。法莲那使索尔想起悠妮(二代的女主角),大家决定阻挡追兵,营救法莲娜。

行动开始时,先派亚克从左上角红宝箱捡得2000元钱后,回来组成队形,再一起往前冲。战斗中可捡到战矛和巨剑。这时,敌人的第二组巡逻队出现了。在中部上方,一颗孤立的树和山崖弯之间的蓝色宝箱中有棵法力草。可围绕这个宝箱与敌作战。其他宝物有2000元、1500元、雷之珠、回复剂和生命之实。

战斗结束后,在城镇里输入"↑←↓→↑",可找到秘密商店入口。

第五关　疾风之帝国军

索尔这次出王宫兜风，不料王国出了问题，有个假索尔冒充他，将王国搞得乱七八糟。在兰迪斯一行护送索尔回国途中，一个假冒索尔下属的人行刺索尔未成。

此役索尔遭暗算，站在那里动弹不得，让兰迪斯和亚克保护尤利安和法莲娜，尤利安帮大家补血，法莲娜趁机增长经验值。敌人可恢复体力，又无回合限制，可用来练功。宝物有2000元、生命之实和冰之宝石。

战斗结束后，在城镇里输入"SOAR"，可找到秘密商店入口。

第六关　帝国军追击

敌人的援军比较利害，还是像上关一样步步为营比较好。索尔为了避免大家为自己原因受到牵连而离去了，队伍中缺少了强大的战斗力。此关宝物有魔法水、2000元、回复剂和宽刃剑。

镇上输入"SECRET"可找到秘密商店入口。

第七关　竞技场勇士

一行人来到竞技场，不小心让挑战榜落到众人面前，这等于是挑战。大伙硬着头皮下了竞技场，好在对方只有5人，而且也不太强。由于队伍中缺少索尔，在战斗中只好以退代进，用中间的4根石柱作为掩护，然后将敌人分头击破。过关后裘娜却以威逼的手段混了进来，她的实力不错，多个人手多份力量。

镇上输入"12211"可找到秘密商店入口。

第八关　地底监狱

一些村民被囚禁在一个山洞内，义士费塔加请求兰迪斯一行前往营救。兰迪斯欣然进洞。亚克、兰迪斯、裘娜在桥的左边一字排开，挡住从桥上和南面冲上来的敌人。从南方来的敌人中有两个长弓兵，这两人的远程攻击能力很强，可把法莲娜调到洞口通道内躲避，尤利安则在洞口对3位前锋作体力上的支援，并用身体掩护法莲娜。打败第一批敌人后，在桥边红宝箱内捡到2000元。在两桥之间的红宝箱中可得到炎之珠。左下方的那个蓝色宝箱中有自由转职的宝物暗之徽章。其他宝物还有生命之实、锯齿剑和符咒皮甲。

费塔加在靠近监狱的地方炸开了一个洞，冲进来后与铁牢旁的卫兵展开格斗。此时要迅速指挥部队向铁牢方向前进，因为费塔加打开铁牢后，敌援兵就会出现，必须及时赶到右侧桥头，阻止敌援兵过河攻击村民。刚赶到桥头，费塔加已经打开牢门。这时从左上角和右下角冒出了敌人的增援部队。要先把敌人中的牧师和长弓手消灭，以免他们恢复敌兵的体力，或射杀村民。炎之珠的爆炸力极强，可用它炸过桥之敌。这一关后来还有敌人的强大援兵出现，但只要有个村民跑出去就是胜利。尽管我方部队可能身陷重围，只要村民一逃光，敌军就会自己撤退。

镇上输入"...."可找到秘密商店入口。

第九关　布兰多与盖亚

可笑的大叔布兰多发现了人类第一个飞行器，打算在广场上空举行飞行表演。兰迪斯一行闻讯前去参观。在布兰多升空不久，飞行器便发生故障，掉了下来，正好将屋顶砸了个洞，掉了进去。众人立刻前往出事地点营救。好在布兰多一点也没有受伤，还意外地发现了

机器人盖亚。机器人盖亚因动力不足瘫在那里。布兰多给他装上飞行器上的备用电池，他便“活”动起来。当布兰多将他恢复正常后，盖亚便认定布兰多是个救命恩人，从此决定跟着布兰多走。

布兰多在这屋子四处乱转，就是找不到门。盖亚在墙上打了个洞。当他们从墙洞钻出去时，被许多人围住。兰迪斯一行人从一道门也追进了这间房间。在战场上，兰迪斯在左下角，布兰多在右下角，中间夹着一大堆敌人，形势严峻。战斗中费塔加的绝系冰封和法莲娜的落雷术大派用场。如果有魔法宝石，更是大显神威。不过，使用魔法宝石是不长经验值的。因布兰多有远程攻击能力，不必靠盖亚太近，这样可分散敌兵的攻击力。如果战役在第十三个回合还不能结束，则会有一批敌人的援兵从右下角冲入。战斗中可得到再生药、魔力水晶和8000元。

战斗结束，兰迪斯的级别可达到20级，可在教堂转职为剑圣，亚克也可以转职为圣骑士。在镇上输入“BARNADO”可找到秘密商店入口。

第十关　宗教法庭

兰迪斯一行想进城去玩，城门口的士兵拦住去路，要求留下买路钱。兰迪斯不肯，有个军官要求留下机器人做抵押，兰迪斯等更是反对。那个军官则不由分说地指挥部下将兰迪斯等人抓了起来，送到城中的宗教法庭进行审判。主审的法官正在胡说八道，却被尤利安把话打断。原来尤利安正是微服出行的当今教皇，他宣布那个主审官没有审判资格，并撤消其职务。那个被撤职的主审官见事情败露，决定杀人灭口。这时，埋伏在法庭外的敌人涌了进来，与兰迪斯等人展开生死大搏杀。

战斗开始后，可在右侧红宝箱中捡到炎之珠，下方的蓝宝箱中有2000元钱。其余宝物有力量药水和再生药。要注意防守右上方那个方形门洞。消灭了从门洞里追出来的敌人后，可让队伍向战场下方逃脱。将兰迪斯、盖亚、亚克、裘娜等生命力强的人放在前排，往下冲杀。敌人的增援部队从第二层阶梯下那两道门中源源不断地冒出，因此不能停留，要抢时间拼命往下冲。到了第三个阶梯又有敌大群骑兵出现。冲下了第三道阶梯后，从第一道阶梯上会冲下来1个武士和4个骑兵，等级都是40级。

镇上输入“ENTER”可找到秘密商店入口。

第十一关　琴琴参见

兰迪斯一行又上路了。这天来到一片山野，听到一阵救命之声。兰迪斯循声望去，只见一群怪物正在追杀一个女孩，那女孩一面喊救命一面往兰迪斯这边逃过来。兰迪斯见状立即拔出剑来，不料此时那女孩使用魔法将那些敌人炸得人仰马翻。兰迪斯觉得很诧异，上前询问。原来那女孩叫琴琴，她的师傅卡里斯去找索尔至今未归。她使用的是“灵弹超必杀技”。正说话间，从东、西、北三个方向上同时冒出大批敌人，一场大战又开始了。

正北方向敌人较弱，又有宝箱，因此可向北出击。琴琴刚加入，身上没有道具，可先派有魔法水、再生药、回复剂、魔法宝石的人过去给她加装备。利用琴琴的灵弹超必杀技攻击弓兵和冰魔导士。琴琴是第一位可在移动后再施魔法的人。然后其他人及时补上一次攻击，将敌人消灭。左上角蓝色宝箱中可得到圣光之矛。第四回合从左上方、左侧和左下侧来了一批敌增援部队，与右侧的敌军形成包围之势。第七回合，右下方又来了敌增援部队。北方

中央的蓝色宝箱中可得到光之徽章。以后还有敌援兵出现。让部队向北方边线集结,琴琴就利用背靠边线的有利地形大放灵弹超必杀技,其他人则给她传递和补充魔法水。此关宝物有圣光之矛、2000 元、再生药等。

战役结束后,在镇上输入"↑←↓→"找到秘密商店入口。

第十二关　众神的兵器

经过一天的战斗,兰迪斯等人围在营火周围休息,这时突然出现了一个女神,说兰迪斯是神的儿子,需要得到一件神勇的兵器。兰迪斯一行跟着女神来到火神的宫殿。在征得火神的同意后,女神让兰迪斯在三个房间中选一个,进去打败守护神就可以得到一件兵器。这是游戏中的一条分支路线,选择中间雷德的房间,可得到雷德之剑(在第十六关可打造成神的封印)。另两件是修佩鲁之剑(最后可炼成真炎龙剑)和亚德尼奥之剑(攻击力可增加150)。这一仗,没有什么难度,只管将众人冲上去,将雷德围住一阵乱打。只要留意维持兰迪斯的生命值,就可得胜。此关宝物有生命之实、炎之水晶。

战斗结束后,在镇上输入"←↓→"可找到秘密商店入口。

第十三关　地狱三斗神

兰迪斯等人送琴琴前往她师傅那里,到达后发现地狱三斗神正在围攻她师傅武圣,情况十分危急。兰迪斯见状,怒火中烧,拔剑出鞘,上前营救。

战役开始,沿着山脚走,敌方黑暗骑兵会靠上来,用亚克和兰迪斯的刀剑、琴琴的魔法把他们很快地收拾掉。接着上来的是弓箭手,也容易对付。敌人有个黑暗魔法师,法术很是厉害。如果人多可一拥而上,在魔法师还没有来得及出手之前将他消灭。在山道转弯处,第二支敌人部队中有个弓箭手和拳士冲了上来,消灭他们之后转入峡谷中。又消灭一个弓箭手和一个拳士。接下来,琴琴上前用灵弹超必杀技,打掉了第二支敌黑暗魔导士。出谷口后往右,消灭右边的四个骑士。兰迪斯在左边上方神像前挖出魔力水晶,又在红宝箱中找到雷之水晶。右边的战斗完成后,先将部队集中到一起,由尤利安疗伤,然后向左移动。地狱三斗神都是生命点数在1000 以上的武圣。虽然我方部队成员的生命值都很少,但是尤利安刚学会了治愈之风魔法,可以很好地给大伙疗伤。消灭全部敌人后,琴琴的师傅说出索尔已被抓住关了起来,并嘱托兰迪斯照管好琴琴,说完便闭眼而去。此关宝物有再生药、4000 元、2000 元、雷之水晶等。

在镇上按"20–40"可找到秘密商店入口。

第十四关　天空之骑士

兰迪斯等人又遭到葛斯洛喀教派的围攻,只好展开反击。这一关的敌人比较多,实力也很强。要小心飞龙骑士的隔空攻击,他们的防御力较低,可先把他们干掉。这时一个狼人从左边走了出来,打败它从它身上得到暗之徽章。第六回合,会在下方出现增援的士兵,先把上面的敌人全都杀光,然后培养一下法师们。此关的宝物有暗之徽章、3000 元、耐力药水、再生药和冰之水晶。

在镇上按"NIGHT"可找到秘密商店入口。

第十五关　要塞炮危机

在途中听人们说通往罗特帝亚的路上有一门威力强劲的要塞炮。这门炮原来是防止敌

人接近罗特帝亚的，现在却成了敌人的武器。大家来到要塞时被一敌兵发现，他赶紧升起要塞吊桥，不小心触动了要塞炮的机关，结果成了炮灰。这时吊桥已经升了起来，这时来了一个弓箭手放下吊桥，大家冲上前去，干掉要塞炮。

要小心要塞炮的攻击范围，不要站在与要塞炮同行或同列，否则被一炮打中就完了。只要在要塞炮的攻击范围外就可以放心行动。要塞炮的左下方有炎之魔石。让法师们和骑士离得远远地进行攻击，很快就可以摧毁大炮。宝箱中有神圣之水、冰之水晶、3000元和复式装甲。摧毁要塞炮后，弓箭手玛丽安加入队伍。如果在25回合里解决敌人，则有位手拿巨剑的老人挑战裘娜，战胜他可得妖刀村雨。

在镇上按“15”可找到秘密商店入口。

第十六关　罗特帝亚突入

大家来到罗特帝亚城。根据费塔加的意见把部队分成两个部分，进攻罗特帝亚的有兰迪斯、尤利安、布兰多、亚克和费塔加，另一部分去营救索尔。让兰迪斯装备雷德，走到左上方凹下的树底下，有个铁匠说能帮忙雷德打造好武器。兰迪斯相信他的话，将雷德交给他。但是铁匠失败了，如果再问是否能再试一次时回答“是”，可从他那里得到神的圣印，否则得到的是金属矿。如果把金属矿和高能量装置交给布兰多，他会造出攻击范围达7格的高能量炮。另外，挖掘短枯树可得到炎之水晶、速度药水、金刚鳞甲。

在镇上按“LOTORIA”可找到秘密商店入口。

第十七关　人质的危机

在进攻罗特帝亚的同时，另一部分营救索尔的队员也开始行动了。在战斗中，重要的是不要让强化套件给小兵带走，强化套件能让盖亚启动轰神炮装置（下一关才能使用）。敌人的分布让琴琴一打就是一堆垃圾，配合大伙的行动让较差的法莲娜练功升级。上方箱中有精钢手套。

第十八关　咆哮的狮王

两部分部队都完成了计划，与索尔来到王宫，眼看就要捉住假的罗特帝亚王了，可是法莲娜竟让他轻易地跑掉了。索尔追了出去，大家被王宫里的卫兵拦住，只有战斗了。

此役较难打，因为连续几个回合都会出现敌人的飞龙骑士。如果费塔加学了封神裂震的话，仗就好打了，尤利安还可以趁机升级。在25回合内扫清战场，又出现那个老人，战胜他可得到妖刀。

第十九关　蛇口之道

索尔没有追到假的罗特帝亚王，罗特帝亚王国现在恢复了平静。但是，葛斯洛喀教存在一天，马拉大陆就不会有真正的和平。兰迪斯决心找出邪教并战胜它。在前进的途中遇到一群魔导士和怪兽。敌军又强又多，并从两个方向逼来，尤其要小心魔术师的咒杀，挨一下就完了。第六回合，骑士兰斯洛特出现。把主要的法师和龙骑兵消灭掉，剩下的就好对付了。第二十回合结束后，那个老人又出现了，战胜他可得到村正妖刀。

在镇上按“12”可找到秘密商店入口。

第二十关　迷走之隧道

那天晚上在篝火旁，费塔加向兰迪斯说出对法莲娜的怀疑，不知她为什么要放走独眼

龙？兰迪斯陷入苦闷之中，费塔加走后，女神凯伦诺斯出现了，她告诫兰迪斯不要和法莲娜在感情方面陷得太深，以免在真相显露时受不了。兰迪斯要做到这点可不那么容易。这时葛斯洛喀教主也发现了兰迪斯他们。在假罗特帝亚王与其教主的对话中可了解到在兰迪斯一行中竟有教主的女儿。经过一个不眠之夜后，兰迪斯一行又上路了，这次要通过一条狭窄的隧道，当地人称之为"迷走之隧道"。隧道中布满了敌人，兰迪斯在战斗面前暂时忘记了烦恼。本关并不难，如果法莲娜等级较低，可以安排她升级，因为第二十二关和第二十三关是以她为主的关卡。右上角的箱子里有古代炮，最适于布兰多使用。下方箱子里有雷之水晶。

在镇上按"1324"可找到秘密商店入口。

第二十一关　地底神殿

胜利后大家离开战场，可法莲娜留了下来，与她会面的是假罗特帝亚王。看来法莲娜就是葛斯洛喀教主的女儿，但大家都不知道。这时兰迪斯等人终于来到了邪教的神殿。这里是一个有许多敌魔导士的地下洞穴。从岔路口往左之前，洞内的敌人会按兵不动，因此要先摆好阵势后，再过岔路口往左走。这时从下方过来一支16人的敌教团正规军。消灭这批敌人后，可由玛丽安打头阵，琴琴、法莲娜辅助，射杀左边拐弯处上方和下方的敌人。然后敌兵又蜂涌而至。可一面全力迎击敌人，一面派人沿左边路北上，在左上角的那个红色宝箱中取得强化套件，让盖亚得以进一步加强(增加HP100)。中央的熔岩处有极光之矛。

战斗结束后，在镇上按"HERO"可找到秘密商店入口。

第二十二关　巫汤婆婆

兰迪斯一行追到葛斯洛喀教的神殿，发现这里空无一人。北边的那个神像前放着大红箱子。费塔加提醒说这其中可能是陷阱。越是这么说，兰迪斯越想打开箱子。他上前打开箱盖，一股阴风差点吹灭蜡烛，只见一阵青烟从箱中袅袅升起，在神像前聚成形，原来是死神。兰迪斯只觉得眼前一花，脚下轻轻飘起，灵魂已经脱窍而出，与死神一起消失得无影无踪。尤利安上前扶起兰迪斯，他已经脉息全无。大家悲痛万分，这时从南方走来葛洛斯喀教的头目独眼龙。他说杀兰迪斯是想要教主的大小姐法莲娜回到教主身边，这样还是有办法救兰迪斯的。法莲娜当即同意了独眼龙的条件。众人来到巫汤婆婆处，法莲娜向她索取救回兰迪斯所需的失魂散。巫汤婆婆说这只能在战胜她后才可得到。于是大家排好阵势，与巫汤婆婆召来的部队展开战斗。此役要着重防守只能通过一人的窄路和右侧，用琴琴的灵弹超必杀技可轻松杀死幽魂。大家不必着急进攻，只需摆好阵势，将一批批敌人逐个消灭即可。随着敌人越来越少，巫汤婆婆亲自冲到前面。最后由法莲娜打败巫汤婆婆(否则只能打到第二十七关)，才能拿到至关重要的死神契约。这里要注意的是法莲娜的道具栏要预留一格放死神契约。另外，箱子里有炎之宝石。

第二十三关　死神冥河

法莲娜打败巫汤婆婆，得到失魂药。巫汤婆婆用一叶小舟，派众妖怪送众人到死神冥河。死神见到众人到来，要与众人打一场，以决定兰迪斯的生死。此役要求赶在兰迪斯的灵魂进入地狱之门前打败死神。由于每个回合都有一个死魂灵进入地狱之门，而兰迪斯排在第21位。战役开始，由地狱犬、幽魂、骷髅兵组成的敌军一批批地出现，大家不敢恋战，尽量往死神方向靠拢。在第10回合左右，死神又从前、后、左三个方向召唤出部队。左上方的红

宝箱中有地狱弓，但效果不如皇家圣弓好。琴琴走到地狱之门左侧的深渊左边第二格（靠墙）停住，她师傅会从亡灵队伍中走出来与她道别，琴琴想救师傅回去，但师傅认为生死有定，不愿跟琴琴走，将宝物形见指环交给琴琴。最后要与死神决战，死神的咒杀术是一击必死，法莲娜最后用光箭击倒死神后，死神从地上站起，看到法莲娜递上来的死神契约，同意让兰迪斯不死，并给了法莲娜一个反禁制器。按照独眼龙的条件，法莲娜与众人道别，兰迪斯痛不欲生。此关右上角有地狱弓。

第二十四关　魔晶石的秘密

兰迪斯一行来到一个山洞外，听见洞内传来一阵咒语声，于是众人进洞探个究竟。原来洞中有个大魔头，是魔族的黑暗祭师，最近得到一颗可召唤魔怪的魔晶石。据说这个魔晶石可给使用者无限的力量。黑暗祭师见兰迪斯等人进来，便用魔晶石召唤出一批骷髅兵、幽魂。大家上前厮杀起来。第七回合，左上角红宝箱旁出现女法师珊，是索尔派来协助兰迪斯的，在她身旁的红宝箱中可得到8000元。左下角宝箱下方可挖出一个高能量装置，如果把它与金属矿交给布兰多可制成超级高能量炮。在蓝宝箱中可得到盖亚使用的魔力拳套。第十一回合，敌人在左上角和左下角有天空骑士出现，右边有教团的正规军出现。消灭所有敌人后。祭师又唤出最后一批部队，并施放出封神裂震和神判之雷这样很强的魔法。等祭师600点的魔法值消耗掉，大家冲上前去，杀掉祭师。在杀掉祭师前让布兰多在祭师身后放魔晶石的红木桌子右下角挖出一个魔晶石碎片。杀掉祭师后，众人围上前去观看，突然魔晶石发生爆炸，但没有伤到人。这时老人又来了，战胜他可得到正宗妖刀（AP+400）。

战役结束后，在镇上输入“↓↓↓↓↓”，可找到秘密商店的入口。

第二十五关　魔战将军

兰迪斯一行杀到敌人教团总部，教主将法莲娜带到后面总坛去开启封魔印，同时派出4个魔战将军挡住兰迪斯的进攻。战役开始，在井口左侧布好阵势，消灭敌人的两支部队后向南移动。当踏入红宝箱下一格时，踩中了敌人设下的陷阱，这时左上角和右侧出现大批天空骑士，4个魔战将军也从下面围了上来，形成三面合击之势。一边用盖亚的轰神炮消灭飞龙骑士，尽快让玛丽安（身上的装备不要全满）到下面第二间房子右边的那道门，向一个女贩购置超强的风神弓，这是玛丽安的终极装备。

战役结束后，在镇上输入“WEST”可找到秘密商店的入口。

第二十六关　狂信人之路

打败魔战将军后，大家做战前休息，只有兰迪斯睡不着。他踱到外头，这时女武神出现，她说：“你要寻找的是荆棘之路，不是别人走过的路。”说完女神就消失了。这时兰迪斯仿佛看到了法莲娜，眼前浮现出以往的一幕幕。大战在即，索尔也前来帮助。

敌人一上来就是密密麻麻的一堆，实力也比较强。这关的宝物较多，最右边有极光之矛。过关后会从索尔那里得到炎龙剑。

第二十七关　魔导士的野望

大决战前还有一些重要的战役。大家冲进了教塔，看到祭坛上的法莲娜魔神就要启动，大家尽力往前冲了上去。此战把魔导王手下干掉后，魔导王召唤来飞龙骑士和骑兵。由于魔导王的魔法攻击范围比较大，所以开始的时候不要靠得太近。

分支一:战胜魔导王,兰迪斯冲上祭坛去救法莲娜,可随着魔教的灭亡,教堂也毁灭了,兰迪斯没能及时带出法莲娜,只能送上一束鲜花,寄托自己的哀思。

分支二:战胜魔导王,兰迪斯冲上祭坛,将身上的魔晶石扔上祭坛,在法莲娜身上的反禁制器的作用下,启动了魔神。兰迪斯带着法莲娜冲进了异界之门,要与魔神作最后的抗争。

第二十八关 异界之封印

大家来到异界,到处是魔兽,后退是不可能的,只有勇猛冲杀。敌人的数目不多,比较容易对付,把魔导士和恶灵先打发掉,就可以慢慢地练功升级。

第二十九关 守护魔龙

通向魔神的最后一道防线就在眼前,两条魔龙守护着最后一道门。魔龙的直线攻击为15格,只要不接近它就不会走出来。但是此役敌人的数量很多,魔导士的魔法也很厉害,还是很难打。

第三十关 最终圣战

终于见着了魔神——平衡之神。只有打倒他才能获得和平。让近距离攻击的队员围着平衡之神,注意队伍不要太集中。打死平衡之神召唤出来的骷髅士兵是得不到经验值的,而且这些骷髅士兵打死后还会出现,用麻痹术麻痹掉就行了。平衡之神会变三次身。

在与魔神的交战中,大家发现魔神灵魂依靠的竟然是兰迪斯母亲武神的力量。魔神的强大是不可战胜的,看着儿子的朋友一个个地倒了下去,玛茜以武神的力量再将平衡之神永远托回了异界的深渊。时空之门再次开启,大家回到了马拉大陆。

朋友们一个个告别了兰迪斯。琴琴和裘娜组成武士队伍,继续办她们的比武大会。布兰多带着盖亚继续研究飞行。费加塔回西大陆开始新的冒险。玛丽安与亚克登上自己的旅程。兰迪斯决心去寻找母亲玛茜。法莲娜为了兰迪斯拿起了父亲的书籍,成了大法师。罗特帝亚和马拉大陆又恢复了和平。

三、游戏心得

(1)要打到完美结局(Happy End)要求在第二十二关“巫汤婆婆”处最后一刀由法莲娜打败巫汤婆婆,且法莲娜的物品栏有空位置放置巫汤婆婆给的死神契约。在第二十三关“死神冥河”由法莲娜带着死神契约打败死神拿到反禁制器。在第二十四关“魔晶石的秘密”在魔晶石上面调查得到魔晶石碎片,放在兰迪斯身上,打到第二十七关,魔晶石发动,进入第二十八关,这样才可得到完美结局。

(2)神的兵器。在第十二关火神的宫殿有三个选择,其中火之剑修佩鲁和地之剑雷德都可以再改造。在第十六关罗特帝亚突入,让兰迪斯带着修佩鲁或雷德在15个回合前站在左上角(2,12),会出现一个工匠,将修佩鲁合成更强的灼烈之剑,或把雷德合成金属矿或神的圣印。

(3)最强的兵器。每一种兵器的最强等级是买不到的,拿到的方式也各不相同。其中剑需要兰迪斯带着灼热之剑站在第二十关的(19,1)处,出现火神将其改成火光之剑,在第二十五关的(12,13)地方又会改成真炎剑(AP+800,DP+200,EB+100),此时兰迪斯已接近无敌。

刀要在第十五关20回合之前打倒炮台,出现一个老人找裘娜单挑,打败他后可拿到妖

刀村雨。在第十九关20回合之前把敌人全部歼灭后,可得到最强的妖刀正宗。裘娜装备妖刀村正或正宗,每一回合可自动恢复MP13至15点。可无限制使用金刚斩。

弓要在第二十四关让弓箭手站在(10,18)处,物品栏要有空的位置,又有3万元,会出现村妇以3万元卖风神弓(AP+7000,射程2-7)。

矛:可从宝箱或隐藏宝物处找到3把,分别为圣光之矛(第十一关中有狼人会抢)、神光之矛(第二十一关中位于(18,8)的宝物)、极光之矛(第二十六关(16,1)处的隐藏宝物)。3把矛都可追加百分之百的必杀,但是这3把矛之间没有关联。

指环:在第二十三关"死神冥河"处让琴琴站在(19,6),物品栏要有空的位置,其师傅卡里斯会给她形见的指环,AP+400,每一回合可自动恢复MP13至15点。

炮:首先要给雷德合成金属矿,然后在第二十四关"魔晶石的秘密"中,在(2,12)处找到高能量装置,把这两个放到布兰多的身上,用高能量装置合成高能量炮,AP+750,射程1-6。

(4)勇者徽章。最重要的条件是在第十八关前都未转职,先用雷德合成神的圣印,由兰迪斯带着,只要打过第十八关后,全部的人还处于未转职状态,索尔就会把它变成勇者徽章,兰迪斯带着它可转成最强的职业英雄。

Z字特工队

Z

一、游戏简介

又名为《终极战役》。这是一款由Bitmap Brothers公司出品的充满幽默的即时战略游戏。游戏平台为DOS、Win 95。游戏画面表现不错。在SVGA的高分辨率下,像熔岩、水潭等地形都有持续动画,路边还有兔子、蛇等小动物,各式武器的效果也相当的精彩。游戏情节描述的是宇宙中有个机器人种族Z,它们转战各地,唯一的目的就是要打败敌对的机器人种族,征服全宇宙。因此玩家开着一部运兵舰,历经沙漠、火山、丛林等各大行星,转战40关。

二、游戏内容

在游戏中玩者不必自行建立任何设施,在地图上分布着一开始就有的雷达站、生产厂等设施,玩者必须指挥自己的部队抢下这些设施,生产更多更有力的单位来席卷对方的领土和碉堡以完成战役。游戏的规则很像抢旗子游戏。整个战场分成数块"领土",这些领土和所有碉堡以外的设施都以一根旗子来代表其控制权,谁的部队夺得这根旗子,就可以控制该块领土或设施。由于占领的方式仅仅是让部队"碰触"或直接下令夺取旗子,因此占领极为简单,而且下至兵士上至重战车都可以占领,所以常见到你来我往,我方和电脑抢成一团,一间生产厂在一分钟内三、四度易手也不是奇怪的事。

游戏的单位

游戏的单位分成三大类:机器人(单兵)、机动单位(吉普车,战车)和炮,都以威力和强度分成数级。在初期生产厂只能生产低等级的单位,随着战事的进展,战场后期的生产厂会逐渐生产更高级的单位。其中五种机器人分别具有不同的人工智商能力、武器火力和生命力,但都很耐打。

游戏的建筑

要塞工厂(Fort Factory):要塞工厂有等级之分,最高为五星级。等级起高,生产部队的种类就越多,可生产各种士兵、车辆和炮台部队。当我方要塞工厂被对方摧毁时,游戏就结束了,如果将敌方的要塞工厂摧毁就能过关。摧毁要塞工厂也是敌我双方攻防的重点。

雷达基地:占领有雷达的区域时,可使该方生产的部队时间降低三分之一左右。雷达基地没有等级。

机器人工厂(Robot Factory):工厂左上角有个人形标记,在标记旁有个数字表示该厂的等级。当等级只有一星级时,只能生产巡逻兵和重机枪。二星级时可生产一等兵和火箭手,三星级可生产狙击兵和火炮。四星级时可生产喷火兵和重炮。五星级时可生产激光兵。

车辆工厂(Vehicle Factory):工厂左上角有个飞机标志。一星级时只能生产吉普车和重机枪。二星级可生产轻型坦克和火炮。三星级时可生产中型坦克和重炮。四星级时可生产重型坦克,五星级时可生产导弹车、导弹发射炮和起重机。

维修工厂:工厂中央有个扳手标志,可把占领方的坦克、吉普车等各种有损耗的车辆开进去维修。

小白旗:每个区域都有小白旗,该区域被占领后,小白旗会变成占领方的颜色,该区域内所有设施都变成占领方的颜色,并供之使用。同时占领方所有生产部队的工厂所花的时间也都会减少,所以争夺每个区域的小白旗是关键。

部队

巡逻兵(Grunt),生产时间最短,移动速度最快,攻击力最弱,盔甲薄,是要塞工厂机器工厂生产时默认的部队,每次生产3人。

一等兵(Psychos):生产时间也巡逻兵稍长一些,移动速度较快,攻击力与盔甲比巡逻兵高,不实用,每次生产3人。

火箭手(Tough):强大的火箭攻击与盔甲使之能与坦克抗衡,生产时间也不算长,每次可生产2人。

狙击兵(Shiper):射程远,能打下坦克上的敌人或控炮的敌人,但攻击力不强,能力也不容易实现。每次可生产3人。

喷火兵(Pyros):攻击力强大,可用于进攻,其射程较远,是对付普通士兵部队的得力部队。但生产时间较长,每次可生产4人。

激光兵(Laser):对各兵种可构成很大威胁,杀伤力强大,射程远,可瞬间消灭敌兵,但对付坦克能力很弱,每次生产4人。

吉普车(Jeep),速度快,灵敏,生产周期短,火力不强,但可用来抢夺军旗。是车厂生产时默认的部队。

装甲车(APC):因装载的兵种不同而具有不同的威力,是强化兵种的工具,速度中等,是

战争中期有力的武器。但装甲还是太薄。

轻型坦克(Light):初期几乎是无敌的,等装甲车和中型坦克出现后就没有用了。

中型坦克(Medium):火力与射程与轻型坦克相比有所提高,是后期每关开始时的必备武器。

重型坦克(Heavy):火力极强装甲也厚,可耐受重炮的攻击,为战争后期的主力武器,但生产周期很长。

导弹车(Mo. Missile):生产时间最长,火力最强,一次可发射 3 枚导弹,装甲厚实,是很重要的主战武器。不过其发弹周期较长,速度较慢,生产时间长。

吊车(Crane):不具备攻击力量,用于修理已被破坏的工厂、桥梁,作用很大。使用前要先占领工厂。

重机枪(Gatling):炮台类型中最原始的一种,防守范围小,火力一般,作用不是很大。

火炮(Gun):攻击力较强,防守范围较广,是可生产重炮前可生产的最好防守装备。用于对付轻型坦克。

重炮(Howitzer):火力强大,射程远,主要用于防守,生产时间中等,在游戏初期作用十分重要。是对付中型坦克、轻型坦克和士兵的有效防御武器。但换弹时间较长,装甲较单薄。

导弹发射炮(Missile Gun):火力强大,每次可发射两枚导弹,如果是正面命中,可一次歼敌,其装甲能抵抗士兵的攻击,但抵不住坦克的火力。

手雷:为绿色方块,士兵得到后可增加攻击力,会产生大范围的爆炸。

控制单位的指令

控制单位的指令只有四个:移动、攻击、修理和进入,其中修理只有修理车可使用,进入则是最后摧毁敌方堡垒之用,常用的指令就是用鼠标选取单位,然后命令其移动或攻击。

游戏也提供简易的编队指令,只需按住鼠标左钮画出方形,便可将范围愉的单位全部设定为同一队,往后它们会因应指令一起行动,而按这个 Del 键便可轻易的将一个队伍全部解散。

三、完全攻略

第一章　赤黄之星

第一关　新兵(Virgin Soldiers)

终于登上这个遍地战火的星球。迅速抢占两翼,制造重机枪,用于防守。利用拿到的炸弹(绿盒子)炸毁吉普车,抢占中间地带,再制造机枪防守,迅速组建起强大的军队,对敌实施攻击。

第二关　一等兵(Psychos)

迅速占领雷达和车厂,立即制造此时火力最强的武器。另一步兵马一抢占中段敌方的重机枪和吉普车,然后把吉普车开往中间车厂,并夺取控制权。命令另一部占领左下角的工厂和轻型坦克,然后守住两个工厂,待工厂生产出坦克后,逐渐扩大阵地,收回失守的地段。

第三关　死亡谷(Death Valley)

迅速占领邻近地区,使已方的地盘与敌方地盘约略相等,然后组织生产坦克和防御性武

器,有了坦克后制造士兵辅助防守,有了第二批坦克就可以着手进攻。

第四关　沙漠岛(Desert Islands)

抢占附近区域,得用左方轻型坦克占领左中部的车厂,右方的吉普车回防中间的雷达站,并随时留意右方敌情。雷达站是敌方进攻的主要目标,可在附近多建造重机枪防守。主基地生产吉普车,增援左中部车厂,直至生产出第一批坦克,然后占领中间的兵工厂,接着生产士兵,转入进攻。

第二章　灼热之星

第五关　热坚果(Hot Nuts)

此关开始到火星上去战斗。占领中上方车厂是致胜的关键,占领后生产坦克。主基地与兵工厂生产用于防卫的火炮。坚守住通往基地的主干道,利用第一批生产出来的坦克抢占中部,转入反攻。

第六关　乌黑的箭(Sooty Bolts)

可先占领下半部区域,拥有同敌人相当的车厂和兵工厂。生产出各厂能生产的最强的武器,并在第一批部队出厂后,利用坦克占领左方的敌人车厂,利用3个车厂生产坦克,可轻易取胜。要注意防守住左方的兵工厂。

第七关　喷火技术(Pyro Technics)

此关应以攻为守。派出全部坦克占领中部的两个车厂,并生产出中型坦克,就可轻松取胜。

第八关　白热化战斗(Molten Combat)

迅速夺取邻近的两辆轻型坦克和一辆中型坦克和吉普车,占领中间车厂,并守住左中部。车厂迅速生产坦克援助中部,兵工厂造出火炮和最强的士兵,主基地生产轻型坦克,策应全局。待实力壮大后,转入反攻。

第三章　银白之星

第九关　油滑的金(Slippery Jim)

此关起要在金星上战斗了。分兵两路夺取左方兵工厂和右方车厂,集中余下的兵力占领中部的车厂和兵工厂。让兵工厂生产火炮防守,车厂和主基地生产中型坦克。待实力强大后,进行反攻。

第十关　墙(The Wall)

此关双方实力相当,可把兵工厂生产的士兵用于中段防守,左方车厂生产的坦克攻占中段左方敌兵工厂,而右方车厂的坦克攻占右方的敌兵工厂。中部两个兵工厂生产火炮防卫,另一个工厂生产士兵协助防守。逐渐扩大区域,直至胜利。

第十一关　寒风(Chilly Willy)

派一队一等兵和狙击手占领左下方的雷达和兵工厂,然后生产火炮自卫。再派火箭兵占领右下角坦克基地,登上装甲车,与坦克一起防守。然后攻击敌维修厂。逐渐扩大实力,反守为攻。

第十二关　重金属(Heavy Metal)

占领下方一半区域。用中型坦克和火箭手守卫雷达。兵工厂多生产火箭手,增强中部

的防卫力量。等第二批部队出厂可转守为攻,夺取维修厂上方的敌车厂,加强防守。等第三批部队出厂后,就可转入大反攻。

第四章　翠绿之星

第十三关　热汽(Hot Steam)

此关起要在木星上战斗了。占领下方一半区域,将坦克集中于左方的车厂,集中一批火力最强的士兵到维修厂军旗处。坦克可边打边维修。部分士兵集中在基地上方的兵工厂,等各个兵工厂生产出重炮防卫后,第一批坦克补充防线,第二批坦克可去占领右方敌车厂。有了第三批坦克,就可向敌军冲锋了。

第十四关　收复(Restoration)

派重型坦克守住维修厂旁的车厂,士兵集中守卫基地右方,兵工厂主要生产防守类武器。主基地生产中型坦克,有了一定的坦克后,攻击敌人在左上方的雷达与车厂。用坦克守住左上方雷达两旁的公路,其余的坦克可到右方把守。等第三批坦克出厂,就可攻占右方敌维修厂和中段区域。然后向敌人右方的阵地发动总攻。

第十五关　虐疾(Swamp Fever)

我方基地与敌方基地有一河之隔,要先生产重炮防卫,占领下方区域后,用吉普车开至右方车厂旁,等敌人走后再抢占。派吊车修中部的桥梁,守住这个区域的兵工厂。其他分守住各个区域,加紧生产坦克,先加强防守,有了一定数量后,就可夺取敌人在左方的车厂,然后是右方的车厂。等第三批坦克出厂,从中部发动反击。

第十六关　轻型旅(Light Brigade)

派重型坦克到右方中段坚守,中型坦克与火箭兵可与敌方坦克混战。然后守住左方。如果左方守不住,也可先撤退。但要注意随时夺回左下方的车厂,让这个工厂生产的导弹车归我方所有。有了导弹车就容易收复失地。这时右方车厂已经生产出重型坦克,开始先用于防守,多了就可转入进攻。左右开弓,中部先以防守为主,待实力强后再出击。

第五章　终极之星

第十七关　车场(Car Park)

此关起回到地球作战。此关中巡逻兵是很重要的角色。狙击手占领右下角兵工厂后,派一轻型坦克占领下方另一兵工厂,这两个兵工厂立即制造巡逻兵,占据火力强大的战车。然后制造火箭手登上装甲车。防守住下方的断桥,派重型坦克守住下方的断桥。基地旁的另一辆轻型坦克占领邻近敌军的军旗。占领上方两车厂,守住上方通道。导弹车可从中部突破,占领敌方的雷达站,兵工厂生产大量火箭后,集中攻占右下方敌军的两个兵工厂。待下一批坦克出厂转入反攻。

第十八关　桥头战(Bridge Game)

此关与敌有断桥相隔。我方基地有导弹发射炮,并生产导弹车加强远程攻击能力。取得吊车后先修好下方断桥,再在主基地待命。先不要修复中间的 3 座断桥,派重型坦克守住左方,其他坦克守住右方,待第一批坦克出厂后,占领左方敌人维修厂,然后是右上角敌方的车厂。敌方没有车厂后,取胜几乎是囊中之物。

第十九关　肢解(Mayhem)

此关开始时敌方占有很大优势。应先避其锋芒，派激光兵占领下方维修厂与雷达站，然后与敌方呈半壁江山对峙之势。然后生产重型坦克，待实力胜过敌方后，发动反攻。

终极关

此关开始时敌方的行动迅速，只可灵活运用战术寻求生机。开始不要修桥梁，以防敌人长驱直入，主基地生产导弹发射炮防守，再生产导弹车进攻。开始生产的坦克主要用于防守，待第二批坦克出厂，可占领敌军的维修厂、车厂等，待第三批战车出厂，用吊车修好桥梁，向敌人大本营进攻。

四、游戏心得

修改 OPTION.CFG，将 SECT 0000 的 DISP 0000 开始的 32 个字节改成"32 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01"，然后进入游戏，在主菜单中选择 Replay Level，就可选 20 关中的任何一关作战了。

将存档文件的 SECT 0000 的 DISP 0309 至 DISP 0311 改为 08 09 01，可降低敌方的攻击力，增强我方攻击力。SECT 0000 的 DISP 0322 为我方的机动值。SECT 0000 的 DISP 0324 为敌方的机动值。这两项可改为 22 01，别改大了。

殖民帝国

Sid Meier：Colonization

一、游戏简介

这是著名战略游戏制作人 Sid Meier 的大作。只要有这个招牌就足以说明这个模拟类游戏的的魅力，喜欢这个游戏制作人的玩家都已经熟悉他的游戏的基本玩法，但这款游戏还是有许多创新的地方。其可与《文明》相媲美，虽然知名度并不那么响亮，但喜欢模拟类的玩家不可错过。

二、完全攻略

物资

原料名	生产专家	产　地
烟草(tobacco)	master tobacco planter	
香烟(cigar)	master tobacconist	tobacconist house
棉花(cotton)	master cotton planter	
布匹(cloth)	master weaver	weaver's house
毛皮(furs)	expert fur trappers	
大衣(coat)	master fur traders	fur trader's house
食品(food)	expert farmers	
鱼(fish)	expert fisherman	

木材(lumber)	expert lumber jack
建材(hammar)	expert carpenter
矿(ore)	expert ore miner
工具(tools)	Blacksmith
子弹(musks)	Gunsmithharmory
糖(sugar)	master sugar planter
酒(rum)	master distiller
银器(silver)	silver miner

马(horse):一开始只能由欧洲输入,但如城镇已有马,且有剩余粮食则会自动繁殖。盖马厩(stable)可加速繁殖一倍。

贸易货物(trade goods):只能由欧洲进口,可卖给土著人。

注:以上相连的项目,前项是后项的原料,但食品(food)和鱼(fish)除外。

第一个殖民点

第一个殖民地的地点很重要,地点选不好,这个国家就在起点上落后一大截。选择一个适当地点,一个殖民地只能利用其周围8格的地形。首先,要考虑的就是靠着海边。如果第一个殖民地不靠海,就没办法把货物装到船只上,也就没办法出售货品获得利润。其次要考虑食物,一个平地上的殖民地可以生产4单位粮食,一个在城外地形上从事生产的居民要吃2两单位食物,在城内工作的居民要1单位食物,没有指定工作的其他人不耗用食物。如果能找一条鱼,加上专业渔民,可以提供可观的食物量,足以养活5个人以上,不过要等码头建好之后才能出海捕鱼。还要考虑木材。木材是殖民地建设的基本要件,没有木材就别想有发展。如果只能从欧洲进口木材或粮食,经济会先被拖垮。

总而言之,第一个殖民地的基本条件是:要靠海边;要能提供足够粮食,最好旁边有条鱼;附近要有能提供木材的森林。除此之外还要顾及未来的发展,不要找个小岛就急着按B键建设。

河流

河流在殖民中的影响远胜过文明。一条河流可以同时带来道路和灌溉两种效果,提升该地形的生产。如果把殖民的触角沿着河流伸出去,可以省下不少建筑道路的时间、资源。善加利用河流,以河流为干道,另辟支线道路,河流与道路的交界点很重要,这个点放对地方的话,可以缩短移动路径。河流的灌溉效果更能有效增加作物生产。从这点来说,南美洲的亚马逊河是很有前途的发展地点。

建筑

建筑的方式跟文明类似,差别在于伐木工先生产木材,然后木匠再将木材加工成象征建筑成果的"铁锤"。当铁锤累积到相当数量时,建筑物就诞生了。除了初期的建筑之外,几乎所有建筑物都需要有一定数量的"工具"配合才能完工。工具的取得方式,早期主要靠从欧洲进口,有矿产型殖民地之后就可以自行制造。

可建筑的有:

铁匠铺(Blacksmith's house)、铁匠店(Blacksmith's shop)、铁工厂(Iron Works):需要亚

当·史密斯(Adam Smith)制造工具(tools)。

军火匠(Armory)、军火店(Magazine)、军工厂(Arsenal):制造军火。

教堂(Church)、教会(Catheral):产生十字架(cross),可吸引移民(colonies),并能使土著居民和善。

学校(School House)、学院(College)、大学(University):可以将一般移民变为专家(expert)。

皮店(Fur House)、皮革店(Fur Post)、皮革工厂(Fur Factory):生产大衣(coats)。

印刷厂(Printing Press)、报纸(Newspaper):成倍增加解放钟的(liberty bell)的数目。

织物店(Weaver's Shop)、纺织厂(Textile mill):生产衣物(cloth)。

码头(dock):可捕鱼;干船坞(drydock):可修复船只;船厂(shipyard):制造船只。

栅栏(stockade)、堡垒(fort)、要塞(fortress):城墙,增加防护力.

酒作坊(Rum House)、酒店(Rum Shop)、酒厂(Rum Factor):生产酒

仓库(Wavehouse):用来储存货物;商行(Custom House),:需要有彼得(Peter Stayvesant):可以用他直接对欧洲输出产品,而不需利用船只。当进行独立战争时,欧洲会封闭港口,所以只能靠它输出。

建筑挑需要的盖。在不产甘蔗的地方就不要盖炼糖厂,在不产烟叶的地方就不要盖雪茄工厂。这就是需要。殖民地的防护建筑一定要盖,因为游戏的目的是打赢独立战争。遇到来自欧洲的大量部队,如果造的是堡垒,就远不如要塞牢固了。

均衡发展

均衡发展是策略游戏很重要的一部分。防守和扩张要均衡,收入和支出要均衡,攻击和防御也要均衡。这个游戏,最重要的就是物资上的均衡。要注意的是均衡不等于平衡,也就是说有的地方盛产木材,仓库堆满了好几百吨无法消化;乙地亟需建设,虽然有几个专职木匠,却缺少木材。或者说有的地方粮食放到烂都吃不完,而有的在山里面生产银矿,粮食极度缺乏,矿工们还需在山坡地耕作,自给粮食。显然,这样的国家是不会强盛的。

贸易

一个殖民地只能利用周围8格地形,而且一格地形只能生产1种物资,要建立一个完全自给自足而能妥善发展的殖民地是几乎不可能的事(除非所有的特殊资源都挤在一起)。殖民地间必须要靠交流来互取所缺。像文明那样城市各自单打独斗的方式绝对无法在殖民中成功。

解决之道是篷车和贸易之路(Trade Route)。篷车可以由木匠制造,是维持生产线运作的重要动力。用途当然是运输,可以带2格货物,运到其他殖民地卸下或者进入原住民村落进行交易。等到版图越来越大,篷车也越来越多,就会开始厌烦了,移动篷车实在是很枯燥的工作。这时候,贸易之路就是很好的帮手。建立一条贸易之路,选择需要停靠的殖民地和在各殖民地要卸下装上的货物,然后让篷车执行这条贸易之路就行了,方法十分简单。可是电脑判断的最快路径跟人脑的判断往往不相同,往往需要靠人工另辟一条道路。由于篷车进入城市一定要停下,不能过站不停,所以在必要处得兴建外环道路。对于贸易之路,重要的是保持道路沿线顺畅,万一有个敌军插进来挡路就完了。

把所有的甘蔗集中到食物充足、有炼糖工厂的殖民地去，派一群专业炼糖工人去上班，效果自然比在各殖民地用简陋的设备提炼要好得多。其他行业(如毛皮、棉花、烟叶)也可按同样的方法进行。

原住民

美洲大陆上少不了原住民。和原住民的相处之道，就是榨取其剩余价值，然后赶尽杀绝。原住民的价值首先是技能。每个村落都会教一种技能，可以派奴隶或自由移民进去学习，罪犯则无法藉此得到技能。可以先派部队进入村落，和酋长谈话，要想法得到两项重要情报：一是村落愿意教授的技能，二是村落需要购入的货物。一般说来，原住民都喜欢烟叶和雪茄，将烟叶和雪茄运到那里卖出可以卖到很好的价钱。

随着版图越来越大，原住民的势力范围已经严重影响到发展时，就可以对其宣战。可以考虑跟其他欧洲殖民国合作攻打，不过要自己攻下首都，因为攻破首都可以得到宝藏。

教育

职业与技能如果配对正确，效果自然事半功倍。可是，要想得到具有需要技能的移民可以从欧洲皇家大学找高材生，不过这太昂贵了。或者碰运气在码头找人，但运气不总是那么好。跟原住民学也是个方法，不过那些土著总是教些不需要的职业。最好的方法还是靠教育。要开课当然要先有校舍，校舍依照等级分成学校、学院和大学3种，学校只能开生产者的课，学院可以开到加工者，大学则没有限制。只要把具有特殊技能的移民放到校舍里面当教师，就可以自动开始上课。殖民大学开的课是在晚上授课的，所有在该城市工作、没有特殊技能的移民都得去上课，而且不影响其工作效率。累积一定效果之后，就会有一个移民自动转职。

海上的业务

海上免不了摩擦，好好利用这些摩擦，可以赚进不少外块。在海上要赚钱，最重要的装备是私掠船(Privateer)，一种官方核准的海盗船。这种船只速度快，战斗力仅次于旗舰级，如果有海盗头目的助阵，可以再增加50%战斗力。

当然海盗行为会激怒敌国，不过程度上远不如从地上进行侵略，所以好好利用。如果是在南美洲发展，可放几艘私掠船在北美洲，所有船只一概不放过，更不要让敌人有南下复仇的机会。

最后在独立战争中，欧洲会派来非常可怕的战舰 Men-O-War，能打就打吧，击沉则更好。注意的是在游戏中地球不是圆的。这些舰只只能从一个方向来。

战斗

战斗单位有4种，龙骑兵、步兵、骑兵、火炮。一般移民装备上步枪就是步兵，骑上马就是骑兵，骑了马拿了枪就是龙骑兵。当然，真正具有士兵或龙骑兵技能的部队会有比较强的战斗力。龙骑兵战败后会失去马匹成为步兵，步兵战败后会失去枪枝成为移民，骑兵战败则连人带马阵亡。

火炮主要用来守城。威力强大，战败后会受损，威力降低两点，似乎无法修复。若再度战败就此消失。当火炮位于平地或者攻击目标在平地上时，攻击力降低75%，所以说适合用来守城而不适合进攻。

至于军需品：枪枝可以从欧洲进口，也可以自行制造。矿石加工成为工具，工具再加工就成了枪枝。马匹必须先从欧洲进口一批当作种马，然后堆在粮食过剩的殖民地，马匹会自行繁殖。从欧洲运送移民到新大陆时，先把移民装备上枪枝、马匹或工具，到新大陆再换职业，这样可以多带一些物品。

游戏中，防御工事十分重要，完备的防御工事可以让城内部队增加战力超过 200%，对付来自欧洲的人海部队时非常过瘾，看着对方一个个来送死。

当赚欧洲母国的钱赚够多了以后，就会有人来调货物税了。可以接受，也可以筹组"某某城某某党"来抗议。筹组党派后将无法再跟欧洲买卖这件货物。由于无法选择要放弃哪一项货物的，程序一定会挑出最需要进口的货物或者倾销欧洲最多的货物，因此最好还是接受。

三、游戏心得

作弊项的出现

游戏中有个文件 menu. txt，用于记录选单（menu）的结构，内容分为几个小节，如@GAME，@VIEW，……，档案以@END 结束。如果用编辑程序将@CUP 小节搬到@PEDIA 与@END 之间，游戏的 menu 就会出现作弊（cheat）项，供作弊用。

避免受印第安人袭击法

选择大陆议员时，选择 Peter Minuit 和 Pocahontas 这两个人，并将城镇放在不靠近印第安人的地方，就可以避免印第安人的袭击。

秘技

从港口出发后，按住 Alt 键不放，再顺次按下 W、I、N 三个字母，屏幕上方会多出一个 CHEAT 的选择项目，其中菜单中的重要功能如下：

CREATE UNIT：任意创造兵种；

REVEAL MAT：显示大陆地图；

KILL INDIANS：完成瞬间屠杀印第安人；

TEST SOUND：测试音效。

还有其他一些测试用的秘技。

金钱修改

修改 COLONY00.SAV，金钱的地址是 SECT 0020，DISP 0128－0131，可改为 FF FF FF 7F。

诸神的封印

一、游戏简介

这是由天堂鸟公司出品的角色扮演类游戏。游戏容量为 156MB，外加 CD 音轨。故事发生在中国的远古时代，描述岩仔和三位伙伴寻找勇士的号角途中，与地狱鬼王共古作斗争的故事，游戏在战斗画面的视觉效果做得比较不错。

二、完全攻略

石钵村

岩仔住在南孟国石钵村。这天他父母让他到村东钓鱼。在村东遇到阿喜和云雀在对歌。正在钓鱼，发现村里起火。赶回村中，扶起善潭老爷爷，得知父母被白果城的兵丁抓走了，妹妹已被白果城的人逼死了。岩仔急着去救父母，来到白果城找雷邦算帐，却被士兵一顿痛打。岩仔见打不过，只得逃跑。路上遇樵夫搭救。回到石钵村，见到善潭老爷爷。得知皇帝布司找了一个巫师共古，因喜欢巫师的法杖出卖灵魂，而巫师共古则借皇帝之躯行事，国家一片混乱。善潭要他学赵勇渡鬼愁海，到龙族岛找诸神的号角，吹一遍，可上天，吹两遍，可唤醒天神，吹三遍回到人间。这个号角是人类与诸神沟通的法宝。但是要到龙族岛，要先有法力，善谭让岩仔到沉雾林找到菩提夜光珠，而他也帮岩仔造条船。岩仔进入沉雾林的洞窟，打败了洞中的树精，得到武神宝石。然后又消灭一些怪物，在东北方向上见到菩提道长，拿到了菩提夜光珠。回到村里，见到善潭大爷，他已经把船造好了，到了海滩。大家把岩仔送上船。岩仔张帆驶向龙族岛。

龙族岛

海上也不平静，岩仔遇到许多怪物（蜘蛛精、妖花），在大峡角杀死大海鳗，来到龙族岛。在码头战胜大火龙，得到火神宝石。战胜火龙后，岩仔体力不支，掉进水中，幸有岛上的居民慕容小翠相救。小翠带他回家见到父母慕容端。岩仔在小翠家住下养伤。小翠晚上吹起了箫，唱起情歌，岩仔也对上了歌。岩仔向小翠谈起南孟国的情况，而诸神的号角正是慕容端所保管。但不能轻易借人。为了帮助岩仔拿到诸神的号角，小翠带他到村子北方的长寿村，借到隐形披风。回到家里，来到后花园，用酒将看守号角的4个卫兵灌醉，拿走了诸神的号角。来到海边，正要吹起号角，慕容端已经发现，带人到海边拦截。为了不让号角被夺回去，岩仔帮着小翠，与从小与她青梅竹马的张万咏打了起来。战胜张万咏后，吹响号角，来到天宫，但龙族岛燃起了大火，沉入海中。

天宫

来到天宫，先到天河府找到天河女神。据天河女神说，最近一直没有见到诸神的影子，而且天界最近也有许多魔怪。因此，愿意领着岩仔去见天帝。他们渡过天河，一路上与在天界横行的各种怪物战斗。在一个塔中可打败岩石怪，得到七神宝石。出塔是个林子，在林子中打败虎精，得到水神宝石。在另外的房间里可见到来往于人间和天界的商人，购置道具。在东南方的一处称为勇士墓的塔中，塔中的一个门被封印起来。走另一条路，见到贤者。他是当年见到过赵勇的人，根据赵勇的意愿，帮助在500年后来到天上的勇士。岩仔一行4人返回刚才被封印的洞口，由贤者念动咒语，解开封印。出了宝塔。

大家继续向北前进，来到无敌塔，消灭无数怪物，过了无敌塔，来到天宫门前。往日熙熙攘攘的天空今日倍觉冷清。岩仔吹响了诸神的号角，天宫的门打开了。他们走近天宫，见到天帝。天帝对他们的诉说很觉冷淡，他认为人类之间互相猜忌，罪孽已经够多，因此需要有魔界的人对他们进行惩罚。至于天界出现怪物之事，天帝认为天界现在与魔界已是一家。大家表示天帝如此作为甚不公平，天帝一怒之下把大家下到十八层地狱。

地狱

大家被天帝下放到地狱，心有不甘，便找回到人间的道路。在奈何桥上打败诸多鬼怪，在阴河摆渡口见到摆渡明王。他见众人身上有宝器，便要在渡到半途中才收摆渡费。众人忍无可忍，打败了摆渡明王，得到了雷神宝石。大家来到阎罗王面前。阎罗王不同情他们，反而判他们下油锅。一气之下把阎罗王给消灭了。来到投生洞，杀死无数魑魅魍魉。见到转世明王，一语不合，将他消灭，得到天神宝石。大家站到转世明王脚下的八卦上，被传送到一个房间里。

这个房间里有8个门，房间的中间是个大八卦，8个门中有不同的怪物隐藏其中，其中只有一个门可以离开。经过无数的打斗，发现左下方的门是可以离开的。岩仔决定回到人间看看，便吹响诸神的号角，回到了石钵村。这天晚上，大家做了同样的梦，都梦到一位神仙，驾着祥云来到人间。原来他是太白金星，他说在天上见到的天帝是假的，那个天帝是共工的结拜兄弟，目的是要让人类永不得翻身。真正的神被共工封印起来了，要他们帮忙解开诸神的封印。岩仔四人醒来，见到地上留下许多宝物，决定去解开诸神的封印，首先要消灭假冒国王的共古。

南孟国

大家走出石钵村，前往北面的南孟国。在路上消灭很多怪物。在半路上经过一座桥，桥的一端是共工的大将，将他打败。来到另一个小岛，岛上的森林中布满妖孽。走出森林来到草原，草原南边有个村庄，可以休整。出了村庄往南走，来到南孟国。打到宫殿，在房间上方见到共古，将他打败。此时共工利用魔法现身于岩仔四人面前，劝大家归降。岩仔他们当然不肯，一场苦战，最后打败共工。正在高兴之地，共工又动了起来，原来他还有一个原形。岩仔将武神、水神、火神、土神等众神呼唤出来，共同攻击共工的原形，只见万道金光化成金剑，海面掀起巨浪，神灵光芒下罩，地狱之火上升，都朝着共工攻击。共工为躲避神光，撞倒不周山，此时山崩地裂，共工也摔入不周山的裂口，于是被封于不周山，永世不得离开。

岩仔解开诸神的封印，天帝和诸神都现身在岩仔他们面前。岩仔请求天帝恢复人间幸福的日子，并恢复因偷取号角导致毁灭的龙族岛。天河女神也请求恢复天河之宁静。天帝一一答应，并封岩仔为南孟国国王，但岩仔只想回石钵村过平凡日子，并请求与小翠成婚。天帝也都答应了。此后二人回到石钵村白头偕老。天河仙女被封调节水系管人间风调雨顺。贤者为神农驾药神。慕容端和龙族岛岛民永列仙班。从此天下一片太平。

侏罗纪公园

Jurassic Park

一、游戏简介

这是由Ocean公司在电影《侏罗纪公园》走红时根据电影故事赶制出的游戏，与电影一样让人兴奋。

二、游戏用键

在公园(2D画面)

↑、↓、→、←:移动;　　Enter:进入传送器功能;

Esc:进入系统功能;　　I:切换手中物品、武器。

Spacebar:开火;

在室内(3D画面)

↑、↓:前后移动;　　1:向上看;

→、←:控制转身;　　2:向上看;

I:控制向左平行移动;　　3:平视;

V:控制向右平行移动;　　M:显示已知区地图。

Spacebar:开火;

三、完全攻略

第一关

手持电枪,走上山崖,到左方A处,发现一部信号传送机(Motion Sensor)。按Enter键进入,共有四个选项:0为退出;1为当前任务信息;2为当前所处公园的地图及特殊建筑方位;3为电脑控制的关卡开关。这时按3打开仓库门,在门内拿取工具,并在附近找到小女孩蒂姆(Tim)。公园中央有一地下水道入口,用工具打开铁栏,进入水道。水道中相当危险,把蒂姆留在地下水道外等你回来。走入水道后,拿取保安卡(Security Key-Card)。找到雷克斯(Lex)后,把木箱推到雷克斯面前,他会自动跳上木箱,再把箱子推到出口与蒂姆会合。出水道,走到公园右上角的门前,用保安卡开门,即可过关。

第二关

开始先启动信号传送机,电脑提示要寻找一张保安卡,于是到处寻找。这一关的地上长着很多红色及黄色的植物,要多收集一些,以备后用。然后走到有车辆的地方,沿路走上山,穿过已被破坏的电网。在看到一只三犄龙后,要马上向下跑(如果你有足够的植物)。走了不久,又遇见第二只三犄龙,这次只要引它撞开前面的石墙,出路就在这里。向下走到电网前,取得保安卡,然后向右走就可进入一扇门。门内是个迷宫,走出迷宫后,眼前是剑龙公园。巨大恐龙四处活动,危机四伏,就连恐龙拍过来的土块都是致命的。先向下走可找到一块石块,把它移动到石级旁。利用石块走上山,过了两座桥,再利用石块走到山顶,但却没有什么发现,再推动石块往前走。在桥上遇到蒂姆和雷克斯。

第三关

走到油桶放置处,把油桶垂直推下,然后回到起点,从上面绕下去,就可到达电脑站,这时蒂姆和雷克斯已躲进了地洞。向左走找到山口,再向下走到出口处,跳下出口后应飞速向右跑,因为这会儿有只霸王龙在追你。然而逃跑途中别忘了拾起燃烧弹,当霸王龙靠近时就转身向它扔去,迟滞它的追击。反复几次,跳过地沟,用燃烧弹点燃刚才推下的油桶,这样霸王龙就无法追你了。向右走可找到保安卡,走到下面进入地洞与孩子们会合。

再向下走,从电网下爬过去,找到电脑站。打开右下方的门。回到电网右方,跳进河中。在途中爬上救生筏,顺流飘走。进入翼龙公园。最后漂到了一处大瀑布前,向下上岸,沿小

路来到瀑布边上，这儿有个救生筏在等你，跳上去接着漂，进入了雷龙公园。

第四关

在河中间有个小岛，上面有个传送器，打开左下方的门，进入后就回到了第三关后半部分的公园。向左走到高山上的传送站，打开左方的门。跳上救生筏，游到对岸，来到侏罗纪公园的大门口，带着孩子们走出公园。

第五关

在控制中心内，老科学家会让你找到电力照明系统开关，从而打开照明系统。这个过程中，他会通过对讲机指示方向。出门向右走，走到走廊尽头时，进入右门，就可进入地下室。

第六关

进入地下室后，老科学家说要沿着天花板上的粗管道走。到达开关后，室内就恢复了光明。

第七关

本关内，入口被破坏了，应尽快到达本层的电梯，然后到达第二层。这样可以找到一间没有照明系统的大房间。在第六关内，刚进入第一大厅时有三个门，应进入管道指示的门，但在另两扇门内你能找到一个夜视仪(每次随机出现)，这时你就可以利用它找到通往第三层的电梯了。

第八关

先找到通往第四层的电梯，到达第四层，这样一直反复，直到回到控制中心(即第五关关头)。

第九关

进入控制中心，这里已遭到恐龙的袭击，伙伴们通过换气管道到二楼去了。来到第五关内走廊尽头的两扇门前，上次进的是右门，现在要进入左门，然后找到电梯到达二楼。在圆形大厅内见到伙伴们。最后乘直升机飞离侏罗纪公园。

四、游戏心得

过关密码

第二关：B14A54E0

第三关：0377D4E0

第四关：607AF4E0

第五关：EB8FD4E0

第六关：8B8FF4E0

第七关：AB9014E0

第八关：4B9014E0

第九关：EB8FD4E0

跳过片头

将游戏目录内的两个 .EXE 文件的名称对调一下，再启动游戏，即可跳过片头部分而直接进入3D模式。

688i 攻击潜艇

688(i) Hunter/Killer

一、游戏简介

这是一款由EA公司和简氏年鉴出品的潜艇模拟类游戏。游戏平台为Win 95。潜艇游戏数量本来就少,佳作更是屈指可数。直到最近推出的这套《688i 攻击潜艇》才一扫潜艇游戏这几年来的阴霾。《688i》是专门模拟美国海军改良型688级(洛杉矶级)核动力攻击潜艇的模拟游戏。游戏提供两个基本模式:单一任务和战役模式。在战役模式中,要完成一整个区域任务(Region)之前无法补给弹药和修复损害,但玩者仍可任意由一开始就全部列出的战役任务中选一个来进行。

相对于688级潜艇的作战能力,游戏的任务类型也比以前多了许多:反潜猎杀、反舰攻击当然是最基本的部分,接收卫星通讯之后对指定的陆上目标用战斧式(Tomahawk)巡航导弹进行攻击也是一大主题,此外也可以利用688级潜艇的隐密能力,潜入敌方港口进行船只侦测和偷偷运入特种部队。游戏中的主要对手是像古巴和利比亚之类的小国军事势力,但也要对付像俄罗斯这样的大国海军。但就任务上来看,还是有点大才小用之嫌。

在模拟性上,游戏仍有相当优秀的设计。无论是声纳侦测步骤、目标运算分析(TMA)解算,还是武器操控,都模拟得相当出色。如果能够看懂手册并自己进行各项操作,就可以对潜艇作战的整个过程有很深的了解。如果想草草过关,也可开启声纳、目标解算和武器等部门的自动协助功能,只指挥航行和攻击,作战就轻松得多了。在模拟难度上,游戏可说是做到了老少咸宜的地步,这在模拟类游戏中很难得。

游戏在视觉效果上也表现得很出色。各式仪表均绘制得相当漂亮,还有一个纯属噱头的虚拟3D驾驶舱(因为没有什么用),出色的3D外部视窗功能可以让玩者观看我方机舰和武器的攻击过程,唯一的缺点是海底的色调过亮,即使在1800英尺处的深海仍可清楚地看到自己的潜艇,有些夸张。

二、游戏攻略

游戏供有7次训练任务、11个任务关和15次战斗任务。

训练任务(Training Mission)

任务一　沉默(The Silent Service)

在本次训练任务中两艘美国Spruance级驱逐舰作为假想敌,不要对他们进行攻击,仔细阅读一下任务简报,目标是要在不被对手发现的条件下,穿过训练海域,到达离起点50海里的南部地区。

本次任务强调隐蔽性。要求在训练任务中至少进行一次无线电接收通讯工作。在进行无线电通讯接收工作时,要尽可能保持深水位,并将船速控制在10-15节。

任务二　突袭自由港(Assault On Freeport)

本次任务是训练使用战斧式巡航导弹，要求从一个很窄的发射窗内从某个指定位置发射4枚导弹，发射点在距东南方向30海里处，故必须加快航速，将航速设置为25节，航向165°。因为该地区没有其他的军舰，不用担心受到攻击。

任务三　弗吉尼亚的SLMM(Virginia SLMMs)

首先进行一些紧急布雷的实战训练，然后要求航行通过刚布完的雷区。将需要至少6枚SLMM来完成任务，以防万一的话，也可以多装几枚。如果喜欢使用水雷，可以腾出一对鱼雷的位置来携带水雷，但是一定要注意保证水雷的最低数量要求，否则任务的完成将有困难。当按任务要求在特定位置布好水雷后，就可以执行第二部分通过雷区的任务。由于已经知道那些水雷的位置，所以通过雷区是很容易的事。在以后的任务中，要求穿越敌人的雷区时，可就没有那么轻松了。重要的是指挥航行时，要控制好航线和速度，避免与水雷靠得太近。

任务四　射击演习(Fire One!)

本次训练任务中，两个MK-37s移动目标将充当敌人的Victor II级潜艇。此次任务是使用ADCAP Ex鱼雷摧毁这两个目标。没有其他要求，仔细阅读任务简报，按着要求执行就可以了，两艘MK-37s中较近的一个位于你东北部只有几千码的地方，深度150英尺。另一艘位于东南方数海里的地方，深度500英尺。

任务五　目标确认(Just Like John Wayne)

本次任务的重点是进行目标确认。潜艇周围会有大量的船只，但只有其中两个是要攻击的目标，其他都是渔船和非军事船只，所以攻击前一定要确认好目标。这次要攻击的两个目标是Cimarron级油船。由于这些目标是水面船舶，所以将潜艇上升到温流层以上的位置，较近的一个目标位于西部几海里的位置。另一个在东边，潜艇转向90°以攻击航速进行拦截。要记住不要误伤海域内的民船和中立船只。

任务六　攻击护卫舰(SINKEX)

在本次演习时，将要攻击一个固定目标，一艘ex-Oliver Perry级护卫舰，装备有鱼叉型(Harpoon)反舰导弹，但只允许使用ESM进行搜索指引攻击。升起ESM桅杆寻找目标，其位于大约88°的位置。将航向指向90°，设定鱼叉导弹的搜索方式为“wide”，然后发射导弹。但有一件事要特别注意，在导弹发射前，应确保目标海域没有其他船只。所以要频繁监视无线电通讯，查看ESM指示，在目标海区有两艘中立的商船，应等他们离开后再进行攻击，以避免误伤无辜商船。

任务七　模拟对抗(Mano a Mano)

在这个最终的测试中，将与另一艘688(I)潜艇进行一对一的模拟对抗。为了营造场景的真实性，游戏还设计一艘商船穿过交战海域，由北向南航行，不要管它。任务开始时，对手位于大约10海里远的西北部，海深700英尺，以10节航速航行，应尽早发现它。

单项任务(Single Mission)

任务一　按步就班(One Step At A Time)

第一个任务是个教程，按照指示进行操作即可。

任务二　援救战机飞行员(Fighter Planes Don't Float)

这是一个搜索救援任务。一艘救生艇和几个飞行员位于东北部约30海里的地方。然而在那些失事的飞行员周围有Grisa和Heroj潜伏在附近。保持近水面的深度慢慢地向北航行。使用ESM搜索定位Grisa,然后用鱼叉导弹进行一次齐射,将它干掉。Heroj位于距你北部10海里的地方,以5节的航速由西向东移动。消灭它并不太困难,然后迅速找到失事的飞行员,救起他们。

任务三　摧毁化学武器工厂(Mohamar's Madness)

此次任务是摧毁一座化学武器工厂,坐标位置是29-30N,29-30E。该工厂有3座萨姆导弹保护,所以要注意协调地操作TLAM。还有3艘利比亚水面舰艇(1艘Krivak和2艘Grihas)和一艘Foxtrot在附近巡逻。时间很紧迫,所以行动要迅速,必须在8:15前将所有导弹发射出去。

任务四　攻击(Rebel Yell)

此次任务是在鄂霍次克海域(Okhotsk)摧毁一个Delta级SSBN,把Delta看成是两个攻击型潜水艇,一个是Akula号,另一个是Victor II号,注意有一物体正经过该区域,所以必须确认目标后开火。这3艘敌潜水艇都位于你所处的位置的北部,由西向东摆开。其中,最近的一艘是Victor II号,正以8节的速度行驶,深度150英尺,该舰位于温流层以上。要解决掉Akula号要难一些。它以5节的航速行驶,且位于温流层下。Delta位于更靠北大约2海里的地方。

任务五　摧毁运载核武器的货轮(Fidel' Folly)

此次任务要求进入一个已布雷的海港,摧毁一艘载运核武器的货轮。这个任务很难,因为敌人的直升飞机一直在港口上空巡逻盘旋。在靠近水面时要注意尽量缩短时间,为了能进入海港,一定要沿着海岸行驶,以避免进入布雷区。使用ESM传感器来搜索目标货轮,并在离港前使用鱼叉式导弹摧毁它。可不理会Grisa而安全地进入该地区,但是要注意头上的Helix直升飞机,它才是潜水艇的最大威胁。

任务六　援救友军(Oscar Winning Performance)

你所保护的友军位于南部,东南端大约40海里的地方,那里有艘尼米兹号航空母舰(USS Nimitz)和一艘Arleigh Burke级导弹巡洋舰。还有一艘Oscar II号潜水艇位于北部不到10海里的地方,正以12节的速度向南移动,准备攻击友军的战斗机群。距离比较近,所以行动一定要迅速。指挥潜艇下潜到300英尺,航向调整为355°,航速3节,等待几分钟后,舰首雷达就会探测到敌潜艇,作好攻击准备。

任务七　攻击航空母舰(Against All Odds)

本关的目标是俄罗斯的航空母舰库兹尼索夫(Kuznetsov)号。但它有一只强大的护航舰队保护,包括两艘Slave级驱逐舰,2艘Akula级潜艇以及一些Helix直升机。该战斗群位于西部约50海里的地方。那两艘Akula潜艇潜伏在水面舰艇的前方。使用ESM搜索水面舰艇,为保证攻击效果,对每一个目标至少要发射两枚鱼叉导弹。敌舰受到攻击后,其直升飞机很快就会搜寻到你的位置。尽量用最短的时间消灭水面舰艇,否则就要与敌潜艇进行鱼雷大战了。

任务八　攻击(Rebel Yell II)

一艘Akula级潜艇正在追杀一支友军的水面战斗群。虽然敌人很狡猾，但也很容易检测到它的位置。它正处在温流层下以20节的速度航行，你的潜艇位于敌人和友军的中间海域，保持住已有位置，采取以逸待劳的战术，敌人很快就会出现。

任务九　救援商船(Keep the Petrol Flowing)

两艘Kilo级潜艇正在追逐一艘受伤的商船，必须尽快赶到那里进行救援。调整航向为300°，以25节的航速高速前进。途中经过一个狭窄的海峡，应注意航行深度不要超过100英尺，以防触礁。到达商船附近时，立即调整航向为270°，向西方拦截敌人的潜艇。

任务十　接应(Let My People Go)

任务是接应一批海军海豹特种攻击队，坐标是08－29N，077－06W，必须在两个小时内完成任务。目标海域内有3艘Turya巡逻艇，除非迫不得已，不要惹它们。西北部还有一架Helix直升飞机。要尽快完成任务。

任务十一　救援(Need a Lift)

目标海域里有两艘有Kilo级潜艇。有艘受伤的友军潜艇需要救援，但其附近有敌人的布雷艇。要求在3个小时里完成救援任务。航线360°，航速32节。此次任务是在26－49N，56－41E位置修复DSRV。在靠近时，将潜艇速度降为零，DSRV发动并自动修复。

战区1：加勒比海

任务一　护送海豹特种部队(Sealing Their Fate, Part 1)

此次任务是秘密运送一支海豹特种部队到达古巴南部的海岸，坐标位置是22－02N，80－38W。成功的关键是不被敌人发现。必须迅速到达集结位置。注意观察敌人的Foxtrot级潜艇和Koni级护卫舰的动向，这些舰艇拦截在你的航线上。但由于你不能进行交战，必须小心地避开敌人的搜索。

任务二　接应海豹特种部队(Sealing Their Fate, Part 2)

这次任务是去接应上次运送的海豹特种部队。在靠近接应点的位置22－02N，80－38W有敌人的Foxtrots，西边20海里的位置还有2艘Osa级巡逻舰，它们正高速向集结地点冲来。东边的几海里处有艘Grisa护卫舰正在进行反潜作业，不小心就会失败。

任务三　摧毁毒品实验室(Doing Drugs)

上次任务是将海豹特种部队接回来，并带回古巴毒品实验室的证据。现在要求使用战斧式巡航导弹去摧毁这些实验室。迅速到达导弹发射点，对每个实验室发射2枚导弹。发射点的坐标会通过无线电传送给你。在目标地图上能看到敌萨姆导弹基地的位置。注意引导战斧式巡航导弹的攻击路线，不要被敌人的防空导弹所击落。发射点附近没有敌人的潜艇，只有3艘敌人的巡逻艇和两架直升机。

任务四　摧毁毒品船(Crush the Cartel)

两艘装满毒品的货船将从哥伦比亚巴兰基利亚(Barranquilla)港出发。注意接收无线电通讯，以了解它们的准确位置。任务开始后，以145°的航向和5节的速度航行。那两艘货船不久就会在声纳中出现。向它们各发射两枚鱼雷即可。

任务五　铲除毒品头子(Snatch the Boss)

这是本战区的最后一个任务。为了铲除毒品巨头库鲁兹(de la Cruz)，需要摧毁他的游

艇。该游艇处于你的东部 30 海里的位置。任务开始后，以 80°的航向前进，可随意使用鱼雷或鱼叉导弹。

战区 2：地中海

任务一　攻击集装箱船（RO/RO Your Boat）

目标是一艘 RO/RO 集装箱船，位于东北部 20 海里的地方。在接到无线电指令前不要开火。接到命令后，先使用 ESM 修正一下该船到达的位置，然后发射鱼叉导弹。目标海域里有一些中立国船只和民用船只，射击时要小心。

任务二　通过死亡航线（Across the Line of Death）

此次任务是保护一支由尼米兹号航空母舰和 2 艘 Arleigh Burke 巡洋舰组成的战斗群。它们位于西部约 30 海里的地方。一艘快速移动的 Osa 级巡逻艇挡在你和战斗群之间，无线电指令会给你攻击的信号。发射几枚鱼叉导弹尽快干掉它。还有一艘 Kilo 级潜艇在你的北部，正在逼近战斗群。它的航速大约为 6 节。

任务三　外科手术式打击（Surgically Removed）

此次目标是摧毁两艘利比亚带有 TLAM 的空军基地，作为报复性措施。无线电通讯将指出发射点和发射窗。迅速移动到 31－47N，18－55E。两艘利比亚 IL－38s 就在附近，因此要迅速完成发射程序，离开该区域。注意你的 TLAM，以避免在海岸附近的萨姆导弹。3 艘利比亚水面舰艇位于你的西部，只有在摧毁指定目标后才可免于与这些船只交战。

战区 3：波斯湾

任务一　地狱行动（Straight To Hell）

此次任务极为凶险，搞不好就会舰毁人亡。你的对手是两艘 Kilo 级潜艇、两架 Helix 直升飞机和布雷艇。无线电将指示这次行动。先跟踪并摧毁敌人的潜艇，然后对付布雷艇。

任务二　运送特遣队（Duck In A Shooting Gallery）

此次任务要求运送一批特遣队去打击伊朗的石油平台。无线电会告诉你运送地点。在目标海域有一艘 Koni 护卫舰和 Kotor 级炮舰在巡逻。没有必要的话，要避免与这些舰艇交火。等待特遣队送到后，在原地等待，特遣队完成任务后自动返回潜艇。在离开 100 海里后发出“任务完成”（Mission complete）的信息。

任务三　与水面舰艇的交战（Sink The Navy）

这次任务与伊朗海军直接交战。3 艘敌人的水面舰艇位于东北部 20 海里的地方。用 ESM 探测，并用鱼叉导弹摧毁它们。一艘 Kilo 级潜艇在你起点的正北部，消灭它很容易。

战区 4：北太平洋

任务一　小潜艇（They Said They Were Just Training）

此次任务要求搜寻 4 艘北朝鲜的小型潜艇。这些小型舰艇很难探测到，因此不得不冒着风险使用主动雷达进行搜索。海面上有 4 艘 Grisha 级巡逻艇由西向东航行。航向 230°，20 分钟后，转向 270°航行，就会在 128E 的西边发现这些小型舰艇。

任务二　潜艇决斗（Rogue Russian）

这是一场潜艇对潜艇的决斗。一艘 Akula 级的潜艇正在为一艘 Deltaxe SSBN 护航。它们位于东北方向 15 海里的地方。它们移动缓慢，正准备发射核子 SLBMs。最好先干掉

Akula 潜艇。

任务三　潜艇战(Rebel Revenge)

一艘 Akula 级潜艇正在猎杀一艘英国的 Trident 级潜艇。你必须在完全隐蔽的状况下消灭那艘 Akula 潜艇。任务开始时的位置处于两艘潜艇之间,Akula 潜艇在 20 海里以外 155°的方向。注意航速不要太快,以免被发现。

任务四　最后的决战(Give It Everything You've Got)

最后一个任务是摧毁俄罗斯的库兹尼索夫号航空母舰。有一群舰艇为其护航。包括 1 艘 Krivak、2 艘 Grisha、2 艘 Akula 级潜艇、2 艘 Kilos 和 1 艘 Foxtrot。不要理会在上空盘旋的直升飞机,专心地对付水面的敌人即可。

三、游戏心得

(1)最先考虑的升级策略是换用一个新的推进器,或提高声纳技术。

(2)潜艇搁浅时,可试一下紧急充气或加速上升。

(3)在自定义关里是不能获得点数来升级的。

(4)躲避主动式鱼雷,可以采用投放诱饵、改变航线和深度的办法。而被动式鱼雷的躲避较困难,最好的方法是设法扰乱鱼雷的声纳探测。

第二章

电脑游戏秘技大全

Croc: Legend of the Gobbes
小鳄鱼历险记

又译为《鳄鱼历险记:高伯斯的传奇》。

秘技

在岛屿的选单或游戏中输入以下字符串可使用相应秘技:

argolife:无限生命;

argoskip:选关。

选秘密关

用密码"LLLLDRRLLDRDLUR"可解开所有的秘密地点,并可送到第五秘密岛屿的最后一关。

Diablo
暗黑破坏神

在 Town Killer 城镇内杀人的方法(需要 FPE5)

先进入游戏,打开新游戏(new game)单人或多人模式,或是"加入游戏"(join game),出现城镇(town)后,用 Alt + Tab 键回到 Win 95 下,叫出 FPE 软件,扫描内存"75h, 34h, 8Ah, 87h, 18h, 32h, 53h, 00h, 84h",会找出 2 -6 个地址,选末三位码为 665 的那个数据,按 E 键修改,把 75 改成 EB。写入后回到游戏,即可在 Town Killer 城镇内杀人。

Die Hard Trilogy
超人战记三部曲

又译为《虎胆龙威》。此游戏为射击类游戏,游戏分为三步曲。游戏中可以按 Esc 键暂停,然后按着 R 键和 2 键不放,再在三个游戏中选择一个。

Die Hard 1

RUDE:无敌模式;

REDO:50 个手榴弹;

RUDDER:枪。

Die Hard 2

RUDE:枪,按两次为无敌模式;

RELOADE:导弹和手榴弹。

Die Hard 3

LOUDER:无限生命。

如果没有按错的话,游戏便会由暂停模式自动继续游戏。

Excalibur 2555AD
王族神剑 2555AD

在游戏中按下 Esc 键暂停游戏，接着按住 F12 键不放，输入以下按键：

LRLURUUU：跳关；

UULLRRLL：剑的威力升至最大；

UURRUUUU：除目前所在的房间外，所有的房门之锁自动解开；

UUULLLLL：生命力全满。

Grand Theft Auto
侠盗猎车手

在角色选择画面，输入下列字母，然后按 Del 键，输入名称即可：

buckfast：按下数字键盘旁的 * 键可以获得全部武器；

hate machine：提升点数价值；

itcouldbeyou：加 999999999 点；

itsgalus：可以选择全部的关卡与城市；

nineinarow：可以选择全部的关卡与城市；

super well：可以选择全部的关卡与城市；

iamthelaw：没有警察；

stevesmates：没有警察；

itstantrum：生命无限；

6031769：生命无限；

suckmyrocket：获得全部武器、装甲和出狱许可证。

Heavy Gear
重装机甲

又译为《机甲奇兵》。在游戏进行时按住 Ctrl + Alt + Shift，输入以下字符串可得到相应的秘技：

bedouinprince：无敌；

checkmatein2：任务胜利；

deplikespudding：开启自由镜头模式；

hesbackandhesgotagun：无限弹药；

Ctrl + 方向键：控制镜头。

Ignition
欢乐大飞车

在主选单画面依次键入以下字符串，如果发出一声音则表示相应功能开启，再键入一次相同的字符串取消该功能。此秘技可用于单人模式或联机模式。

BANARNE：所有赛车车体变高；

FILMJOLK：游戏屏幕出现涌动效果；

SKUNK：所有赛车车体消失，只剩下 4 只轮子；

SLASKTRATT：可直接选用所有 11 辆赛车；

SURMULE：可直接选用所有 7 条赛道；

SVINPOLE：游戏采用低姿尾追视角。

Jedi Knight: Mystery of the Sith
杰迪骑士之西斯疑云

又译为《绝地武士》。游戏中按 T 键进

入信息提示状态，输入以下字符串可开启相应的秘技：

boinga ?：刀枪不入（这里? 为 1 或 0，1 为开启，0 为关闭）；

cartograph：显示地图；

diediedie：得到所有武器；

freebird：进入飞行模式；

gameover：跳关；

gimmestuff：得到所有物品；

gospeedgo ?：慢动作模式（这里? 为 1 或 0，1 为开启，0 为关闭）；

iamagod：变成杰迪（Uber－jedi）；

quickzap：跳到 spec. coord（空间转移）；

statuesque ?：冻结敌人（这里? 为 1 或 0，1 为开启，0 为关闭）；

trainme：原力增强；

trixie：加满魔法点数。

Jet Moto
喷气摩托

要开启秘技模式必须先在中等难度（Intermadiate）下夺取巡回赛的第一名，这样可出现 4 条新赛道。再在专业级难度（Professional）下夺取巡回赛的第一名，这样可再出现 2 条新赛道。再在专业级难度下夺取巡回赛的第一名，又可再出现 1 条新赛道。最后再在专业级难度下夺取巡回赛的第一名，回到标题画面，画面中央的车手口中引出的对话框里会出现“Codes Enabled”的字样，现在可输入以下字符串，得到 相应的秘技：

2XSTUNTS：特技点数加倍；

BRAINIACPLUS：画面颠倒；

CONTORTIONIST：超重力模式；

JETPACKSPECIAL：火箭车模式；

SCREECHNOW：空气刹车；

SWOOSHSKATE：冰车模式；

YAHOOLOOKIE：关闭摄像机；

ZIPPYNODRAG：无反作用力；

ZOWIEZOOM：增速次数无限。

绝地战士

在游戏开始画面处按下 Ctrl + Shift 键不放，输入“Cheat”，启动作弊模式，然后按以下组合键可得到相应的秘技：

Ctrl + A：所有武器；

Ctrl + C：给 1000 元；

Ctrl + E：在下个任务结束前加 1000 点经验值；

Ctrl + N：跳到下个任务。

在游戏进行时按下 Ctrl + Shift 键不放，输入“Cheat”，然后按以下组合键可得到相应的秘技：

Ctrl + M：清除或召回所有怪物；

Ctrl + P：人员返回上次所在点；

Ctrl + R：将军所在部队的生命和护甲能源全满。

Mass Destruction
绝命摧毁

跳关

在标题画面中输入“GOLEV??”（这里?? 为关卡代码，取值范围 01－25），可跳关。

秘技

在游戏过程中，输入“AMMO”可得到所有的武器。

Mortal Kombat Trilogy
真人快打三部曲

进入隐藏关卡

一开始在选择角色画面中，将光框放到Sonya上再同时按下↑和START键，即可进入隐藏关卡。

选择隐藏角色 Chamelon

在选择角色画面中，将光框放到任何一个带面具的忍者(如Scorpion, Reptile)等等，再同时按下后退键、轻拳、重拳，直到进入画面，就能选择隐藏角色Chamelon。

Nuclear Strike
末日烽火

选关密码

在输入密码(Password)的地方可输入以下选关密码：

第一关：JUNGLEWAR；

第二关：BUCCANEER；

第三关：DETONATE；

第四关：AFTERSHOCK；

第五关：CHESSPIECE；

第六关：BASTITLE；

隐藏关：LIGHTING。

秘技

在输入密码(Password)的地方输入以下字符串，如果未将其中的10个字母输入栏填满，要按→键将光标移到最后的空栏，再加以确认，即可得到相应的秘技：

CHAINMAIL：无限护甲；

CHEESYPOOF：无限燃料、弹药和护甲；

EAGLEEYE：侦察模式(敌我双方都不能发射子弹)；

GUNSRUS：无限弹药；

OLDSCHOOL：鸟瞰视角；

MADBOMBER：对地发射导弹，无限弹药；

UNLEADED：无限燃料。

Pandemonium 2
小丑奇兵Ⅱ

秘技

在游戏中输入以下字符串，可使用相应秘技：

ACIDDUDE：背景材质变得迷幻；

GENETICS：进入"变身"模式；

GETACCES：选关；

GONAHURL：旋转游戏视角；

HORMONES：生命力全满；

JUSTKIDN：怪物复活；

IMMORTAL：生命数增加至31条；

MAKMYDAY：获得武器；

NEVERDIE：无敌；

OCMCKKEJ：选关；

SKATBORD：进入"加速"模式。

选关秘码

第一关　Ice Prison：EMIAGCAI

第二关　Zorrscha's Lab：OMACCBAI

第三关　Hot Pants：FAIAGCBI

第四关　Stan's the Man：FEKAGCCA

第五关　Oyster Desoyster：LGBFIICE

第六关　Puzzle Wood：LMBBIIEE

第七关　Temple of Nori：IEBBIIGF

第八关　Egg! Egg!：KNBBIIAI

第九关　Huevos Libertad!：LGBJIICI

第十关　Pipe Hous：LOBJIIEI

第十一关　Hate Tank：IGBJIIGJ

第十二关　Fantabulous:FFCAGCCC

第十三关　Mr. Schneobelen: FHCAGCCK

第十四关　Collide O Scope:FJKEGCDC

第十五关　The Zoul Train:FLKEGCDC

第十六关　Lick the Toad:ADIKBIIB

第十七关　The Bitter End:ADMIBIID

第十八关　Rub the Buddha: MAECCBEJ

Rise 2:Resurrection

游戏中有18个可选的人物,还包括中关底,总底在内共10名隐藏人物。这10名隐藏人物中,除底关Anil-8,总关底Supervisor外,还有Mayhem, Assault, Naden, Rack, Sane, Vitriol, Surpressor, Ard One。如果游戏时能保持不续关,第六战可遇上Vitriol,第12战可遇上Ard One,第5战可遇上Surpressor,之后是Assault, Sane, Mayhem。另外2名隐藏人物Naden, Rack可能没几个人见到过。在选人画面按→→→↑↑↓←←↓↓,画面下方会出现一个方框,Vitriol也会出现,然后正常退出游戏,编辑rise2.cfg,将文件末层的80改为8F。再进入游戏就可选用Vitriol, Surpressor, Assault, Anil-8和Mayhem。

三国群英传

在命令行C:\ODINSOFT\SANGO\SANGO.EXE后加参数启动游戏可得到相应的秘技:

-AIOFF:关闭人工智能,使敌军不能动作。

-AUTO:电脑代替玩家出战、征兵,金钱与预备兵只增不减。

-BATTLE:直接进入战斗模式,选择退兵可得到9150元。

-DM:进入游戏后,在内政模式下执行搜索,会将人才一一搜出,直到此地无人为止。

-INFO:在屏幕左上显示内存使用状况,进入战斗会显示屏幕所在的X、Y坐标。

-MAPMODE:同上,但得到金钱。

将参数-DM改为-AUTO-BATTLE?(这里?代表不同战场,取值范围为0至9)时会出现自动作战且不停补兵、不停使用武将技的自动作战画面。

使用-DM参数后,在大地图模式中:

F1:日期暂停;

F2:直接进入一年的最后一刻,如没有使用F1的功能时会进入内政;

F3:城内增加10000金;

F4:城内的预备兵补满;

F5:所有的武将升一级;

在作战画面中:

F8:武将技的气蓄满;

F9:作战时间为999;

F10:作战时间为0。

Space Jam
太空也入樽

在游戏过程中输入以下字符串,可得到相应的秘技:

Sj alwaysmakeshot:不断射篮;

Sj alwaysdunk:每一次都灌蓝;

Sj big-monstars:把对手变大;

Sj big-toons:把tune squad变大;

Sj endlessturbo:Turbo量表全满;

Sj fadeaways:往目前移动的方向跳跃;

Sj fastgame:游戏速度加快;

Sj little-monstars:把对手变小;

Sj little-toons:把 tune squad 变小;

Sj noinbounds:允许持球;

Sj noshotclock:取消射篮计时器;

Sj turbofly:在跳球拿"extre boost"时按下 Turbo 键。

Sub Culture
海底文明

大量金钱

用 16 进制编辑程序打开游戏目录下的 *.SAV 文件,将 Offset 52、Hex 34 上的数值改为 75 30,可得到 3 万现金。

秘技

输入以下字符串,可得到相应的秘技:

kamikaze:自杀;

tonka:船体更为现实;

refill:防护力恢复;

mutant:不受海底辐射伤害;

billy:潜艇速度加快;

tick:加入 Geige 记数器;

rinse:进入第 0 关;

dryer:进入第 1 关;

cotton:进入第 2 关;

delicates:进入第 3 关;

tumble:进入第 4 关;

colours:进入第 5 关;

halfload:进入第 6 关;

didit:任务立即胜利;

bedlk:无敌;

haveall:直接进入任意任务;

havesome:直接进入任意任务;

wonga:大量金钱;

imnotluc:无敌。

传送

键入 scotty 后游戏暂停,然后键入以下地名即可通过远程转移(Teleport)传送到该地点:

Touka、Boot、Flats、Beluga、Knob、Anchor、Velcova、Arch、Outlet2、Tryton、Pipe、Outlet3、Aquatraz、Volcano、Pipe2、Refinery、Cave、Bucket、Ribs、Tunnel、Outlet、Wood、Can、Limpet、Abyss、Cleft。

Team 47 Goman
铁人 47

按住"~"或 F6 键不放,输入以下字符串,然后放开"~"或 F6 键,可得到相应的秘技:

OWQUITIT:退出游戏;

POWER:消除本关老怪的人工智能;

POWERUP:将老怪的血格加满;

POWERTIE:将机甲战士的血格加满;

TRIPWIRE:自毁;

TYPEWRITER:显示画面帧数;

YOUPYRO:将控制的机甲斗士换成本关的老怪;

YOUTWIT:将控制的本关的老怪换成机甲战士(在使用了 YOUPYRO 后);

WIPEOUT:干掉本关的老怪。

天龙八部

修改金钱

金钱的地址为 SECT 0000 的 DISP 0002—0004,可改为 FF FF FF。

修改主角属性

主角的属性均在 SECT 0000，各属性地址如下：

DISP 0412：等级（最大可改为 FF）；

DISP 0413—0416：人性（开始时为 -100，随剧情发展可变好也可继续变坏）；

DISP 0443—0445：体力；

DISP 0425—0430：依次为智力、力量、敏捷、反应、战斗力、防御力，最大都可改为 FF。

修改物品

物品的位置为 SECT 0001 的 DISP 0191，各占一字节，隔 00 00 00 后的第 4 个字节为物品的数量，再隔 00 00 00 后下一物品的存放位置。物品分兵器、暗器、毒药、解药、补药、护品、特殊等几类顺序分别存放，其中特殊物品往往是故事情节发展延续的关键物品。

Touring Car Championship
巡回汽车冠军赛

游戏中输入以下字符串，可得到相应的秘技：

Flexmobile：后轮驱动，行车时能很好地紧贴地面；

CMCHUN：进入 Kart 车模式；

CMCOPTER：切换到直升飞机视角；

CMDISCO：进入迪斯科模式；

CMFOLLOW：进入电影运镜模式；

CMGARAGE：得到额外的车辆；

CMLOGRAV：进入低重力模式；

CMMICRO：切换到鸟瞰视角；

CMNOHITS：可穿越对手的车辆，即对手的车辆看得见，但无法与其相撞；

CMSTARS：背景变成夜晚星空；

CMTOON：进入卡通模式；

Tank：可通过按喇叭来向对手射击；

XBOOSTME：进入不可思议的幻境模式。

Virtual Fighter 2
VR 战士 Ⅱ

选多拉(Dural)

这个角色可使用其它角色的绝招。在进行人物选择时，在结城晶(Akira)上输入方向键↓、↑、→、←、G 为银身。

进行人物选择时，在结城晶上输入方向键↓、↑、←、→、G 为金身。

由于在土星游戏机中 A 和 G 相同，所以↓、↑、←、→、G 就组成多拉。

在 VF2 \ MP 目录内有大量人物画，VF2 目录内有游戏过场动画(AVI 文件)。

Virtual Squad 2
VR 特警 Ⅱ

这个游戏可在控制菜单中调整许多游戏参数，但最大的接关次数为 5。进入游戏安装目录的 PROJECT 子目录，用文本编辑程序打开 VCOP2.INI 文件，将其中的[GameSetting]一栏中的 Continue=5 改成 9(大于 9 无效)，就可接关 9 次。

War Wind 2：Human Onslaught
风魔战 Ⅱ 之人类反击

又译为《烽火连天 Ⅱ》。按下 Enter 输入以下秘技，然后再按 Enter 进行确认，如果成功，游戏就会显示“Cheatermost foul”，然后可

得到以下相应的秘技：

！golden boy：得到5000能量和1000丁烷；

！i am the bishop of battle：获得单个任务的胜利；

！on a mission from gawd：加快建设和收获能源的速度；

！the great pumpkin：获得整场战役的胜利；

！the sun also rises：显示整张地图。

Worms 2
百战天虫Ⅱ

秘技

输入以下字符串可使用相应秘技(输入完毕后按下Backspace键，蠕虫会跳起来，并显示“OKAY”字样)：

* * GODMCDE * *：与敌人的蠕虫均为生命无限，蠕虫只可能被淹死；

* * HIGHJUMP * *：能让虫子跳得更高；

* * REDBLOOD * *：在虫子受到攻击时流血；

* * SUPERSHOPPER * *：每只虫子增加一种秘密武器。

过关密码

1.ONCEUPONA
2.TIMETHEREWERE
3.SOMESMALLWORMS
4.WHOGOTVERYVERY
5.ANNOYEDAND
6.DECIDEDTO
7.GOTOARMSIN
8.ORDERTOWIPE
9.OUTTHEIR
10.VICIOUSENEMY
11.COUNTERPARTS
12.THEYDEVELOPED
13.SOMEREALLY
14.COOLWEAPONSSUCH
15.ASBANANABOMBS
16.ANDMAGICBULLETS
17.THEYTRAINED
18.ALLNIGHTSAND
19.EVERYDAYSOTHEY
20.WOULDBECOME
21.PROFICIENT
22.INTHEIRWORMLY
23.WAYSSOMETIMES
24.THEYWOULDSHOOT
25.GRANNIESJUST
26.FORFUNANDLAUGH
27.ABOUTITINTHE
28.EVENINGTIME
29.WEAPOLOGISEON
30.BEHALFOFALLTHE
31.TERRITORIESTHAT
32.WEWENTTOTHE
33.TROUBLEOFTRANSLATING
34.WORMS2INTOBUTWE
35.DIDNTHAVETIMETO
36.TRANSLATETHESE
37.PASSWORDSNOTTHAT
38.THEYNEEDTOBEDOONE
39.WESUPPOSETHAT
40.YOUAREREALLY
41.EXPECTINGTO
42.SEEAWONDERFUL
43.CHEATMODEWHEN
44.FINISHTHEMISSIONS
45.ANDYOUARERIGHT

内 容 提 要

本书是《万水电脑游戏软件宝典系列》之一。这本书分为两个部分:电脑游戏的全攻略和电脑游戏秘技大全。第一部分是电脑游戏的全攻略,着重讲解游戏情节发展;介绍角色扮演类游戏和冒险类游戏随故事情节发展应该做到的操作,模拟类和格斗类游戏的按键方式,以及游戏所要完成的任务等。战略类游戏主要讲解指令的用途。各类游戏都有一些游戏心得,其中包括一些秘技,有助于玩家尽快通关。第二部分是介绍游戏的秘技、选关密码和一些由于游戏自身的缺陷(Bug)而产生的小窍门。

本书主要面向喜好电脑游戏的广大电脑爱好者。

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏樱花宝典/高晶编著. -北京:中国水利水电出版社,1998.7

(万水电脑游戏软件宝典系列)

ISBN 7-80124-772-8

Ⅰ.电… Ⅱ.高… Ⅲ.游戏卡 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第16065号

书　名	**电脑游戏樱花宝典**
作　者	高　晶 编著
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路6号 100044) 网址:www.waterpub.com.cn E-mail:sale@waterpub.com.cn 电话:(010)63202266(总机)、68331835(发行部)
经　售	全国各地新华书店
排　版	北京万水电子信息有限公司
印　刷	水利电力出版社印刷厂印刷
规　格	787×1092毫米　16开本　12.5印张　283千字
版　次	1998年7月第一版　1998年7月北京第一次印刷
印　数	0001-5000册
定　价	**18.00元**



万水书库

- 《电脑游戏昙花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏樱花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏杏花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏菊花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏莲花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏葵花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏梅花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏兰花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏桃花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏梨花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏桂花宝典》，18.00 元
- 《CorelDRAW 7 实用大全》（含光盘），98.00 元
- 《Illustrator 7 实用大全》（含光盘），110.00 元
- 《FreeHand 7 实用大全》， 65.00 元
- 《Photoshop 4 for Windows 95 实用大全》（含光盘），98.00 元
- 《Visual FoxPro 5.0 中文版使用指南》，37.00 元
- 《Visual FoxPro 5.0 中文版类库对象大全》，30.00 元
- 《Visual FoxPro 5.0 中文版命令与函数大全》，60.00 元
- 《Visual FoxPro 5.0 中文版编程宝典》，36.00 元
- 《Windows 98 中文版实用教程》，28.00 元
- 《Novell 实用组网技术》，32.00 元
- 《TCP/IP 网络管理》（含光盘），76.00 元
- 《Visual Basic 5.0编程实例与技巧》，32.00 元
- 《Netscape Composer 使用指南》，58.00 元
- 《Visual Basic 5.0中文版实用编程技术》，58.00 元

编　　著：高　晶
责任编辑：张懿心
封面设计：凤　歌


北京万水电子信息有限公司
Beijing Multi-Channel Electronic Information Co., Ltd.
地址：北京市车公庄西路 20 号
邮编：100044
电话：(86)(010)6848.8268, 6848.8278,8849.5168
传真：(86)(010)6848.8238
E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn


ISBN 7-80124-772-8
9 787801 247728 >



ISBN 7-80124-772-8 / TP · 192
定价：18.00 元